

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN BANTUAN
MEDIA AKUNTAPOLI (AKUNTANSI-MONOPOLI) UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR AKUNTANSI
SISWA KELAS XI IPS 3 MAN YOGYAKARTA III
TAHUN AJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
IRFAN DWI JAYANTO
09403241016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN BANTUAN
MEDIA AKUNTAPOLI (AKUNTANSI-MONOPOLI) UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR AKUNTANSI
SISWA KELAS XI IPS 3 MAN YOGYAKARTA III
TAHUN AJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

Oleh:

IRFAN DWI JAYANTO

09403241016

Telah disetujui dan disahkan

Pada tanggal 21 Juni 2013

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Akuntansi

Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing



Sukirno, M.Si., Ph.D.

NIP. 19690414 199403 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul :

**“PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN BANTUAN
MEDIA AKUNTAPOLI (AKUNTANSI-MONOPOLI) UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR AKUNTANSI
SISWA KELAS XI IPS 3 MAN YOGYAKARTA III
TAHUN AJARAN 2012/2013”**




yang disusun oleh:

IRFAN DWI JAYANTO

09403241016

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 11 Juli 2013
dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Ani Widayati, M.Pd.	Ketua Penguji		16/13 /7.....
Sukirno, M.Si., Ph.D.	Sekretaris Penguji		16/13 /7.....
Abdullah Taman, M.Si., Ak.	Penguji Utama		12/13 /7.....

Yogyakarta, 17 Juli 2013

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 0024

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawahini,

Nama : IRFAN DWI JAYANTO

N.I.M : 09403241016

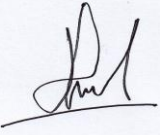
Program Studi : PendidikanAkuntansi

Fakultas : Ekonomi

JudulTugasAkhir :**“PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK *TEAMS GAMESTOURNAMENT* (TGT) DENGAN BANTUAN MEDIA AKUNTAPOLI (AKUNTANSI-MONOPOLI) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI IPS 3 MAN YOGYAKARTA III TAHUN AJARAN 2012/2013”**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta,15Juni 2013
Penulis,



Irfan Dwi Jayanto
NIM 09403241016

MOTTO

(yaitu) orang-orang yang apabila ditimpa musibah, mereka mengucapkan: “Inna lillahi wainnna ilaihi raaji’un. Mereka itulah yang mendapat keberkatan sempurna dan rahmat dari Tuhan mereka dan mereka itulah orang-orang yang mendapat petunjuk (QS. Al Baqarah: 156-157)

...Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri... (Qs. ArRa’d: 11)

...Allah tidak memikulkan beban kepada seseorang melainkan sekedar apa yang Allah berikan kepadanya. Allah kelak akan memberikan kelapangan sesudah kesempitan (Qs. At Thalaq: 7)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur, sebuah karya sederhana ini penulis persembahkan kepada Bapak dan Ibu atas doa restu serta peluh keringat setiap harinya sehingga Ananda bias sampai saat ini.

BINGKISAN

Teruntuk kakak dan adikku tersayang serta Bkti Setyaningsih, terima kasih atas totalitas dalam perhatian, motivasi, serta kasihnya selama ini.

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN BANTUAN
MEDIA AKUNTAPOLI (AKUNTANSI-MONOPOLI) UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR AKUNTANSI
KELAS XI IPS 3 MANYOGYAKARTA III
TAHUN AJARAN 2012/2013**

**Oleh:
IrfanDwiJayanto
09403241016**

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013 melalui Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPoli (Akuntansi-Monopoli).

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek siswa kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013 sebanyak 27 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi Keaktifan Belajar Akuntansi, serta catatan lapangan. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif dengan persentase. Analisis ini dilakukan dengan cara mengolah skor Keaktifan Belajar Akuntansi, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Penelitian Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT meliputi 4 tahap (tahap presentasi, tahap belajar tim, tahap *games-tournament*, tahap penghargaan). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, siklus I satu kali pertemuan dan siklus II dua kali pertemuan.

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media AkuntaPoli (Akuntansi-Monopoli) dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013. Dibuktikan dengan adanya peningkatan disetiap indikator Keaktifan Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II. Peningkatan skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi sebesar 14,08% (relatif) dan 11,109% (absolut), berasal dari skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi siklus I 78,891% menjadi 90% (Keaktifan Belajar Akuntansi siklus II).

Kata kunci: Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT), Media Akunta-Poli (Akuntansi-Monopoli), Keaktifan Belajar Akuntansi.

KATA PENGANTAR

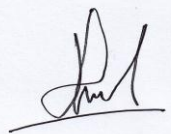
Puji syukur selalu penulis haturkan kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala atas segala nikmatNYA (Islam, Iman, dan Ikhsan) sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Akuntapoli (Akuntansi-Monopoli) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013”. terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Sugiharsono, M.Si, Dekan FE UNY yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
2. Sukirno, Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY sekaligus dosen pembimbing yang selalu sabar dalam membimbing penulis.
3. Abdullah Taman, M.Si., Ak., Narasumber yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
4. Ani Widayati, M.Pd, Pembimbing Akademik yang merupakan “Ibu” di kampus sekaligus sebagai Ketua Penguji.
5. Seluruh dosen dan karyawan Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY yang telah membantu selama kuliah dan penelitian berlangsung.
6. Drs Suharto, Kepala Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Yogyakarta III yang telah memberikan ijin penelitian di MAN Yogyakarta III.

7. Drs. Syarfini, guru mata pelajaran Akuntansi kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III yang telah membantu dan bersedia bekerjasama dengan peneliti dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 3.
8. Seluruh siswa kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III atas kerjasama yang diberikan selama penulis melakukan penelitian.
9. Kawan-kawan organisasi mahasiswa (UKMF AL-Ishlah, HIMA DIKSI, BEM FE) yang telah menemaniku berjuang bersama-sama untuk mencari tahu apa itu visi dan misi hidup serta makna akan kedewasaan.
10. Keluarga Besar Mahasiswa Pendidikan Akuntansi 2009.
11. Asep, Ikhsan, Ilyas terima kasih atas dorongan semangat selama ini.
12. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga semua amal baik mereka dicatat sebagai amalan oleh Allah Subhanahu wa Ta'ala. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini memiliki kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 15 Juni 2013
Penulis,



Irfan Dwi Jayanto
NIM.09403241016

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
 BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	 13
A. Tinjauan Pustaka	13
1. Keaktifan Belajar Akuntansi	13
a. Pengertian Keaktifan Belajar Akuntansi.....	13
b. Jenis-jenis Keaktifan Belajar Akuntansi	16
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Akuntansi	 19
d. Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi	24
e. Tolok Ukur Keaktifan Belajar Akuntansi	26
2. Pembelajaran Kooperatif	26
a. Pengertian Metode Pembelajaran Kooperatif	26
b. Prinsip-prinsip dalam Metode Pembelajaran Kooperatif	28
c. Tujuan Metode Pembelajaran Kooperatif	29
d. Unsur-unsur Metode Pembelajaran Kooperatif	30
e. Prosedur Metode Pembelajaran Kooperatif	31
3. Jenis-jenis Pembelajaran Kooperatif	32
a. Macam-macam Metode Pembelajaran Kooperatif	32
b. Pembelajaran Kooperatif dengan Pembelajaran Tradisional	 35
c. Keunggulan dan Kelemahan Metode Pembelajaran Kooperatif	 36
4. Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik <i>Teams Games</i> <i>Tournament</i> (TGT)	 37
a. Pengertian Teknik <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)....	37
b. Langkah-langkah Teknik <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	 39

c. Keunggulan dan Kelemahan Teknik <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	42
5. Media AkuntaPoli (Akuntansi-Monopoli).....	44
6. Standar Kompetensi Memahami Penyusunan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa	47
B. Penelitian yang Relevan	49
C. Kerangka Berpikir	52
D. Pertanyaan Penelitian dan Hipotesis Tindakan	54
 BAB III METODE PENELITIAN	56
A. Tempat dan Waktu Penelitian	56
B. Desain Penelitian.....	56
C. Subjek dan Objek Penelitian	58
D. Definisi Operasional Variabel	58
1. Pembelajaran Kooperatif	58
2. Teknik <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	59
3. Media AkuntaPoli (Akuntansi-Monopoli).....	60
4. Keaktifan Belajar Akuntansi	61
E. Teknik Pengumpulan Data	62
1. Observasi Partisipasi.....	62
2. Catatan Lapangan	63
F. Instrumen Penelitian.....	64
1. Lembar Observasi.....	64
2. Catatan Lapangan	69
G. Rancangan Penelitian	69
1. Siklus I.....	69
2. Siklus II.....	73
H. Teknik Analisis Data	75
I. Kriteria Keberhasilan Tindakan	76
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	77
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	77
1. Lokasi Penelitian	77
2. Kondisi Umum MAN Yogyakarta III	77
3. Kondisi Umum Kelas XI IPS 3	79
B. Pra Penelitian Tindakan Kelas	80
1. Observasi Awal.....	80
2. Perencanaan Metode Pembelajaran Kooperatif.....	82
3. Penyusunan Rencana Tindakan	83
C. Hasil Penelitian.....	84
1. Siklus I.....	84
2. Siklus II.....	95
D. Pembahasan	106
E. Keterbatasan Penelitian	116

BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	118
	A. Kesimpulan.....	118
	B. Saran.....	119
	DAFTAR PUSTAKA	121
	LAMPIRAN.....	124

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Perbedaan Pembelajaran Kooperatif dengan Pembelajaran Tradisional	36
2. Kisi-kisi Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi	64
3. Pedoman Penyebaran Keaktifan Belajar Akuntansi	68
4. Skor Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I	91
5. Skor Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus II.....	103
6. Perbandingan Skor Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I dan Siklus II	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Penempatan pada Meja Turnamen	41
2. Kerangka Berpikir	54
3. Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	57
4. Grafik Skor Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I dan II	109
5. Uang <i>Teams Games Tournament</i> (AkuntaPoli)	146
6. Media AkuntaPoli	147
7. Tahap Presentasi	151
8. Tahap Belajar Tim	151
9. Tahap <i>Games-Tournament</i>	152
10. Tahap Penghargaan	152

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
LAMPIRAN I (SIKLUS I)	124
1. Silabus.....	125
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I	130
3. Bahan Ajar (<i>Powerpoint</i>) Siklus I.....	137
4. Soal Diskusi (Belajar Tim) Siklus I.....	140
5. Soal AkuntaPoli (<i>Games-Tournament</i>) Siklus I	142
6. Uang <i>Teams Games Tournament</i> (AkuntaPoli).....	146
7. Media AkuntaPoli	147
8. Lembar Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I.....	148
9. Data Hasil Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I.....	149
10. Catatan Lapangan Siklus I	150
11. Dokumentasi	151
LAMPIRAN II (SIKLUS II)	153
12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II.....	154
13. Bahan Ajar (<i>Powerpoint</i>) Siklus II	162
14. Soal Diskusi (Belajar Tim) Siklus II.....	165
15. Soal AkuntaPoli (<i>Games-Tournament</i>) Siklus II.....	166
16. Lembar Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus II.....	170
17. Data Hasil Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus II	171
18. Catatan Lapangan Siklus II.....	172
LAMPIRAN III.....	174
19. Surat permohonan ijin penelitian (Fakultas)	
20. Surat ijin penelitian (BAPEDA Sleman)	
21. Surat keterangan telah penelitian (Sekolah)	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kemajuan suatu bangsa dipengaruhi oleh mutu pendidikan. Pendidikan merupakan sarana dan wahana yang strategis di dalam pengembangan sumber daya manusia. Dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal I ayat (1) dikemukakan bahwa,

Sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Keberhasilan tujuan pendidikan akan terwujud apabila proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pembelajaran yang efektif dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor eksternal dan internal (Nana Sudjana, 2006: 2). Faktor eksternal adalah faktor yang berada di luar diri siswa, antara lain metode pembelajaran, media pembelajaran, sarana dan kelas, sedangkan faktor internal ialah faktor yang berkaitan dalam diri siswa meliputi; kemampuan, minat, motivasi dan keaktifan siswa. Kedua faktor tersebut (internal dan eksternal) tidak harus dimiliki semuanya oleh peserta didik, akan tetapi jika bisa menyinergikan keduanya akan jauh lebih baik.

Terdapat 5 komponen dalam pembelajaran, diantaranya: (1) Tujuan pembelajaran, merupakan rumusan perilaku yang telah ditetapkan sebelumnya agar tampak pada diri siswa sebagai akibat dari perbuatan belajar

yang telah dilakukan. (2) Guru, menempati posisi kunci dan strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa agar dapat mencapai tujuan secara optimal. (3) Siswa, sebagai peserta didik merupakan subyek utama dalam proses pembelajaran, keberhasilan pencapaian tujuan banyak tergantung kepada kesiapan dan cara belajar yang dilakukan siswa. (4) Kegiatan pembelajaran, pada dasarnya mengacu pada Pendekatan Mengajar, Metode, Materi, Media. (5) Evaluasi, dalam Permen No. 41 tahun 2007 tentang Standar proses dinyatakan bahwa evaluasi proses pembelajaran dilakukan untuk menentukan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, mencakup tahap perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran (Winataputra, 2007 : 2).

Kelima komponen pembelajaran tersebut sangatlah penting bagi keberlangsungan proses KBM di sekolah, apabila dapat dijalankan dengan baik maka pembelajaran di sekolah akan berjalan dengan efektif dan menyenangkan. Namun apabila ada salah satu yang gagal, maka proses KBM pun akan mengalami gangguan.

Dari kelima komponen komponen tersebut terdapat dua komponen pembelajaran yang sangat penting dari yang lainnya, yaitu guru dan siswa. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses sebab-akibat. Guru sebagai pengajar merupakan penyebab utama terjadinya proses pembelajaran siswa. Oleh sebab itu, guru sebagai figur sentral harus mampu menetapkan strategi pembelajaran yang tepat sehingga dapat mendorong terjadinya perbuatan belajar siswa yang aktif, produktif, dan efisien.

Menurut Nana Sudjana (2006: 72), keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dalam (1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; (2) Terlibat dalam pemecahan masalah; (3) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah; (5) Melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal; serta (6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh. Agar tercipta sebuah Keaktifan Belajar Akuntansi dalam proses KBM, guru haruslah menjadikan siswa sebagai subjek bukannya objek. Untuk itu pembelajaran yang berpusat pada siswa sangat diperlukan untuk mendukung Keaktifan Belajar Akuntansi. Hal ini dimaksudkan agar terjalin komunikasi yang baik antara guru dan siswa dalam proses KBM, sehingga transfer ilmu dan nilai yang diberikan guru dapat ditanggap dengan mudah dan diterima dengan senang oleh siswa.

Menurut Sardiman, A.M (2012: 95-97), aktivitas merupakan aspek terpenting dalam belajar karena pada hakikatnya belajar adalah suatu kegiatan. Tidak ada belajar apabila tidak ada aktivitas yang dilakukan. Nasution (2000: 90) berpendapat bahwa siswa belajar apa yang mereka lakukan, dan melakukan apa yang telah mereka ketahui. Belajar adalah berbuat, bereaksi, menjalani, mengalami. Mengalami berarti menghayati hal-hal yang benar-benar terjadi. Semua hasil belajar yang diperoleh siswa melalui kegiatan yang telah dilakukannya sendiri. Tanpa aktivitas proses belajar siswa tidak akan menghasilkan sesuatu yang maksimal. Berdasar hal

tersebut, maka Keaktifan Belajar Akuntansi merupakan salah satu faktor penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran siswa yang telah direncanakan oleh guru.

Akuntansi adalah salah satu ilmu dasar, yang semakin dirasakan keterkaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Akuntansi merupakan informasi-informasi yang berkaitan dengan keuangan, sehingga akuntansi selalu lekat didalam kehidupan, baik sewaktu di ATM, Swalayan, Toko, maupun Pabrik.

Akuntansi adalah mata pelajaran yang diberikan jam lebih di setiap sekolah untuk jurusan IPS. Sampai saat ini akuntansi masih dianggap mata pelajaran yang sulit, membosankan, bahkan menakutkan. Anggapan ini mungkin tidak berlebihan selain mempunyai sifat yang abstrak, pemahaman konsep akuntansi yang baik sangatlah penting karena untuk memahami konsep yang baru diperlukan prasyarat pemahaman konsep sebelumnya, serta latihan soal-soal akuntansi yang terus menerus membutuhkan ketelitian yang luar biasa menyebabkan peserta didik sendiri akan merasa bosan di kemudian harinya.

Peneliti mengadakan observasi saat pelajaran akuntansi di kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013 untuk memperoleh gambaran kondisi siswa pada saat proses belajar akuntansi berlangsung. Kegiatan KBM yang dilaksanakan masih menggunakan metode ceramah dan latihan. Metode ceramah dan latihan merupakan metode yang sangat tradisional dan selalu digunakan oleh guru. Metode ini menimbulkan kebosanan yang dirasakan siswa saat menerima pelajaran. Saat awal proses KBM berlangsung, dominasi

guru lebih kentara menyebabkan siswa kurang menyalurkan pendapatnya. Mereka pun melampiaskan pendapatnya dengan mengobrol sendiri dengan teman sebangkunya saat guru menerangkan materi. Di saat guru telah memberikan tugas, maka siswa yang tadinya ramai sendiripun tidak bisa mengerjakan karena konsep yang tidak ia mengerti, sehingga mereka mencari celah untuk meninggalkan ruangan kelas agar tidak disuruh mengerjakan latihan tersebut.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, dari 27 siswa kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III, 12 siswa (44%) yang menempati baris pertama dan kedua terlihat aktif mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan ataupun pendapat kepada guru, melakukan diskusi kelompok. Lima puluh enam persen dapat dikatakan tidak aktif dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung, hal tersebut merupakan dampak dari pembelajaran menggunakan metode ceramah yang dilakukan oleh guru saat peneliti melakukan observasi.

Jika kondisi tersebut terus terjadi, dikhawatirkan akan menurunkan keberhasilan proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa yang nantinya diikuti dengan peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi dalam proses pembelajaran.

Metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran bertujuan agar kompetensi dasar atau indikator pencapaian kompetensi dapat dicapai secara optimal. Metode pembelajaran yang dipilih sebaiknya

disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa, bahan pelajaran atau materi yang akan disampaikan, dan tujuan pengajaran yang akan dicapai. Metode dalam pembelajaran memiliki peranan yang tidak kalah pentingnya dengan komponen lain yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar karena metode pengajaran dapat dijadikan sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar, metode juga dapat berperan sebagai strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien serta mampu menjadi alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Wina Sanjaya (2010: 92-93) menyebutkan masalah yang sering timbul dalam proses belajar mengajar adalah guru hanya menggunakan komunikasi satu arah sehingga guru tidak berusaha mengajak siswa untuk berpikir. Pada umumnya guru menggunakan metode ceramah dan latihan, belum ada inovasi dalam merencanakan proses pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa. Pola guru aktif dan siswa pasif menyebabkan efektivitas pembelajaran yang rendah. Menurut Martinis Yamin (2007: 76) kecenderungan perilaku siswa dalam pembelajaran adalah lesu, pasif dan perilaku lainnya yang sulit dikontrol. Perilaku seperti ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang tidak banyak melibatkan siswa dan tidak ada interaksi dalam proses belajar mengajar.

Strategi Pembelajaran Kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan partisipatif. "Lingkungan belajar dan sistem pengelolaan pembelajaran kooperatif harus memberi peluang terjadinya proses partisipasi aktif peserta didik dalam belajar dan

terjadinya dialog interaktif” (Agus Suprijono, 2011: 66-67). Pembelajaran ini menekankan kerja sama antar kelompok, tiap-tiap kelompok tersebut terdiri dari siswa-siswa dari berbagai tingkat kemampuan, melakukan berbagai kegiatan belajar untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk tidak hanya belajar apa yang diajarkan tetapi juga untuk membantu rekan-rekan belajar, sehingga bersama-sama mencapai keberhasilan.

Ada berbagai teknik dalam metode *cooperative learning*, salah satunya adalah Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournaments* (TGT). Teknik ini dapat mengurangi ketergantungan siswa kepada guru, mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide dan gagasan, membantu memberdayakan siswa lebih bertanggung jawab dalam belajar, meningkatkan keaktifan belajar siswa (Wina Sanjaya, 2010: 240-250).

Permainan yang akan digunakan dalam metode pembelajaran tipe TGT ialah AkuntaPoli (Akuntansi-Monopoli). Permainan monopoli yang telah dimodifikasi dengan bahan-bahan ajar akuntansi, yang mana setiap petak telah disediakan pertanyaan-pertanyaan akuntansi, sehingga siswa pun harus siap menjawab pertanyaan tersebut agar mendapatkan skor maksimal dalam permainan tersebut. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournaments* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan Keaktifan Belajar Akuntansi akan meningkat.

Peneliti memandang bahwa dengan permasalahan yang ada, perlu diteliti melalui Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPoli (Akuntansi-Monopoli) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013, sehingga keberhasilan pembelajaran siswa dapat telah direncanakan guru tercapai.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul berkaitan dengan Keaktifan Belajar Akuntansi, yaitu:

1. Penerapan metode ceramah dan latihan masih mendominasi dalam proses pembelajaran akuntansi.
2. Kurangnya Keaktifan Belajar Akuntansi dalam kegiatan pembelajaran, ditunjukkan dengan kurangnya perhatian siswa saat guru menjelaskan materi.
3. Siswa lebih senang berbicara dengan teman sebangkunya dari pada mendengarkan penjelasan guru.
4. Kurangnya rasa tanggung jawab siswa untuk mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh gurunya, dibuktikan dengan siswa banyak alasan untuk keluar dalam kelas saat KBM berlangsung.

5. Sebanyak 15 siswa dari 27 siswa (56%) dikatakan tidak aktif saat KBM berlangsung. Siswa tersebut tidak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, jarang yang mengajukan pertanyaan ataupun pendapat kepada guru, tidak melakukan diskusi kelompok dengan baik, bahkan sedikit saja siswa yang mengerjakan tugas dari guru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka perlu diadakan pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus dalam menggali dan menjawab permasalahan yang ada. Peneliti menitikberatkan pada faktor eksternal yaitu metode pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang akan menerapkan Metode Pembelajaran Koooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Akuntapoli, maka peneliti membatasi pada Penerapan Metode Pembelajaran Koooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Akuntapoli untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi, yang diterapkan pada siswa kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III tahun ajaran 2012/2013, dikarenakan siswa kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III mempunyai Keaktifan belajar Akuntansi yang masih rendah.

Alasan penggunaan Penelitian Tindakan Kelas, yakni (1) masalah yang diangkat untuk dipecahkan melalui PTK berasal dari persoalan proses pembelajaran yang dihadapi guru sehari-hari, yaitu Keaktifan Belajar Akuntansi masih rendah; (2) permasalahan berfokus pada masalah praktis

bukan teoritis. Penelitian ini menerapkan Metode Pembelajaran Koooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPoli dengan alasan untuk (1) mengurangi ketergantungan siswa kepada guru, (2) mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide dan gagasan, (3) membantu memberdayakan siswa lebih bertanggung jawab dalam belajar, (4) meningkatkan keaktifan belajar siswa (Wina Sanjaya, 2010: 240-250).

Penelitian ini hanya berfokus pada: 1) Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPoli (Akuntansi-Monopoli), 2) Upaya Peningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi, 3) Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013.

D. Rumusan Masalah

Setelah dilakukan pembatasan masalah, dapat dirumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPoli (Akuntansi-Monopoli) Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013?
2. Apakah Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPoli (Akuntansi-Monopoli) dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPoli (Akuntansi-Monopoli) Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013.
2. Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013 melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPoli (Akuntansi-Monopoli).

F. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, manfaat yang dapat diperoleh, diantaranya :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, mengembangkan metode-metode pembelajaran dan menerapkan teori-teori pembelajaran tersebut.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai pengalaman dan bekal menjadi pendidik dalam menerapkan metode-metode pembelajaran untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam membantu siswa untuk memecahkan masalah Keaktifan Belajar Akuntansi di dalam kelas.

c. Bagi Guru

Manfaat dari penelitian ini

- 1) Meningkatkan profesionalisme guru dalam proses pembelajaran.
- 2) Menginformasikan kepada guru mengenai penerapan berbagai macam variasi metode pembelajaran untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi.
- 3) Mendorong guru untuk melaksanakan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Keaktifan Belajar Akuntansi

a. Pengertian Keaktifan Belajar Akuntansi

Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman A.M, 2012: 98).

AhmadRohani (2004:6-7), belajar yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik ialah giat-aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran. Saat siswa aktif jasmaninya dengan sendiri ia juga aktif jiwanya, begitu juga sebaliknya.

Hermawan (2008: 83), keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonsentrasikan pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Slameto(2010:2), pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut:Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan

seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

“Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya” (Sardiman A.M, 2012: 20).

Pembelajaran aktif (*active learning*) adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Mereka secara aktif menggunakan otak mereka baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata (Hisyam Zaini, 2008: xiv).

Belajar aktif sangat diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan keaktifan belajar yang maksimal saat pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung untuk cepat melupakan apa yang diberikan oleh guru. Diperlukan suatu perangkat tertentu untuk dapat mengikat informasi yang diberikan guru ke siswa, salah satunya dengan menggunakan strategi belajar aktif dengan metode pembelajaran kooperatif (Hisyam Zaini, 2008: xiv).

Pada penelitian ini, peneliti membatasi Keaktifan Belajar Akuntansi. Menurut *American Accounting Association (AAA)*, *Accounting is the process of identifying, measuring, and communicating economic information to permit information judgment and decision by users of the information*. Akuntansi adalah proses mengidentifikasi, mengukur, dan melaporkan informasi ekonomi untuk memungkinkan adanya penilaian dan pengambilan keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut.

Sedangkan menurut *American Institute of Certified Public Accountants (AICPA)*, *Accounting is the art of recording, classifying and summarizing in a significant manner and terms of money, transaction and events which are, in part at least, of financial character, and interpreting the result thereof*. Akuntansi adalah seni pencatatan, penggolongan, peringkasan yang tepat dan dinyatakan dalam satuan mata uang, transaksi-transaksi dan kejadian-kejadian yang setidak-tidaknya bersifat finansial dan penafsiran hasil-hasilnya.

Suwardjono (2011: 10) membedakan definisi Akuntansi menjadi dua yaitu:

- 1) Definisi Akuntansi dipandang sebagai seperangkat pengetahuan adalah seperangkat pengetahuan yang mempelajari perekayasaan penyediaan jasa berupa informasi keuangan kuantitatif unit-unit organisasi dalam suatu lingkungan negara tertentu dan cara penyampaian (pelaporan) informasi tersebut kepada pihak yang berkepentingan untuk dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan ekonomi.

- 2) Definisi Akuntansi dalam arti sempit sebagai proses, fungsi, atau praktik adalah proses pengidentifikasian, pengesahan, pengukuran, pengakuan, pengklasifikasian, penggabungan, peringkasan dan penyajian data keuangan dasar (bahan olah akuntansi) yang terjadi dari kejadian-kejadian, transaksi-transaksi atau kegiatan operasi suatu unit organisasi dengan cara tertentu untuk menghasilkan informasi yang relevan bagi pihak yang berkepentingan.

Sedangkan Al Haryono Yusuf (2005:4-5) membedakan definisi Akuntansi menjadi dua yaitu:

- 1) Definisi Akuntansi dari sudut pandang pemakai adalah suatu disiplin ilmu yang menyediakan informasi yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan secara efisien dan mengevaluasi kegiatan-kegiatan suatu organisasi.
- 2) Definisi Akuntansi dari sudut proses kegiatan adalah proses pencatatan, penggolongan, peringkasan, pelaporan, dan penganalisaan data keuangan suatu organisasi.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa Keaktifan Belajar Akuntansi adalah suatu proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk lebih banyak beraktivitas dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, dibuktikan dengan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif lebih memusatkan pembelajaran ke siswa bukan ke guru.

b. Jenis-jenis Keaktifan Belajar Akuntansi

Paul D. Diedrich (dalam Ahmad Rohani, 2004:9), membagi keaktifan belajarmenjadi 8 kelompok, yaitu:

- 1) Keaktifan visual: membaca, memperhatikan gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, mengamati orang lain bekerja, dan sebagainya.

- 2) Keaktifan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi.
- 3) Keaktifan mendengar: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, mendengarkan siaran radio.
- 4) Keaktifan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat sketsa atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
- 5) Keaktifan menggambar: menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram, peta, pola.
- 6) Keaktifan motorik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari dan berkebun.
- 7) Keaktifan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan dan membuat keputusan.
- 8) Keaktifan emosional: minat, bosan, gembira, berani, tenang.

Keaktifan Belajar Akuntansi dapat dilihat dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Jika siswa sudah terlibat di dalam proses pembelajaran, maka siswa akan merasakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga Keaktifan Belajar Akuntansi dapat dimaksimalkan.

Sedangkan menurut Nana Sudjana (2008: 61), keaktifan belajardapat dilihat dalam hal:

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah.
- 3) Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru.
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah sejenis.
- 8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Berdasarkan teori Paul D. Dierich dan Nana Sudjana mengenai jenis-jenis aktivitas belajar, aktivitas yang dapat diterapkan dalam penelitianini untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dari segi pandang Paul D. Dierich. Keaktifan Belajar Akuntansiyang akan diamati yaitu:

- 1) Keaktifan visual
 - a) Siswa memperhatikan penjelasan guru atau teman.
 - b) Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.
- 2) Keaktifan lisan
 - a) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM/ siswa saat kegiatan tim.
 - b) Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman.
 - c) Siswa melakukan diskusi kelompok.
- 3) Keaktifan mendengar
 - a) Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan presentasi.
 - b) Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games-tournament*.
- 4) Keaktifan menulis
 - a) Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru.
 - b) Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar tim.
 - c) Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games-tournament* dengan media AkuntaPoli.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Akuntansi

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga dapat berlatih untuk berpikir kritis. Gagne dan Brings (dalam Martinis Yamin, 2007:84) "Faktor-faktor yang dapat menumbuhkan timbulnya keaktifan belajardalam proses pembelajaran", yaitu:

- 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada siswa).
- 3) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
- 4) Memberi petunjuk siswa cara memepelajarinya.
- 5) Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 6) Memberi umpan balik (*feed back*).
- 7) Melakukan tagihan-tagihan terhadap siswa berupa tes, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.
- 8) Menyimpulkan setiap materi yang akan disampaikan diakhir pembelajaran.

Menurut Sumadi Suryabrata (2011: 233-237), faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan pada diri seseorang terdiri atas dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Secara rinci kedua faktor tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah seluruh aspek yang terdapat dalam diri individu yang belajar, baik aspek fisiologis (fisik) maupun aspek psikologis (psikis).

a) Aspek Fisik (Fisiologis)

Faktor-faktor ini dapat dibedakan lagi menjadi dua bagian yaitu:

(1) Keadaan Jasmani

Keadaan jasmani yang sehat tentu akan berpengaruh pada keaktifan belajar yang dilakukan siswa. Keadaan jasmani yang segar tentu akan berbeda dengan keadaan jasmani yang kurang segar.

(2) Keadaan Fungsi-fungsi Pancaindera

Pancaindera merupakan alat yang mampu menangkap rangsangan untuk segera diproses dalam diri pribadi siswa. Setiap orang mampu untuk melihat dunia dan belajar dengan menggunakan pancaindera. Keadaan fungsi-fungsi pancaindera yang baik akan menjadi salah satu faktor penting dalam keaktifan yang dilakukan siswa.

b) Aspek Psikis (Psikologis)

Menurut Sardiman A.M (2012: 45), sedikitnya ada delapan faktor psikologis yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan keaktifan belajar. Secara rinci faktor-faktor tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

(1) Perhatian

Perhatian adalah tingkat kesadaran siswa yang dipusatkan pada suatu objek pelajaran. Semakin sempurna perhatian siswa maka akan semakin

sempurna juga keaktifan belajar yang dilakukan siswa mencapai optimal.

(2) Pengamatan

“Pengamatan adalah cara mengenal dunia riil, baik dirinya sendiri maupun lingkungan dengan segenap pancaindera” (Sardiman A.M, 2012: 45). Sedangkan Muhibbin Syah (2011: 117), menyatakan bahwa “pengamatan artinya proses menerima, menafsirkan, dan memberi arti rangsangan yang masuk melalui indera-indera seperti mata dan telinga”. Pengalaman belajar siswa akan mampu mencapai pengamatan yang benar dan objektif sebelum mencapai pengertian.

(3) Tanggapan

Menurut Sardiman A.M (2012: 45), tanggapan adalah gambaran ingatan setelah melakukan pengamatan. Jadi, proses pengamatan sudah berhenti dan hanya tinggal kesan-kesannya saja. Tanggapan itu akan berpengaruh pada perilaku belajar setiap siswa.

(4) Fantasi

Sardiman A.M (2012: 45), mendefinisikan bahwa fantasi merupakan kemampuan jiwa untuk membentuk tanggapan atau bayangan baru. Fantasi mendorong siswa membentuk alam *imajiner* dan menerobos dunia realitas. Kekuatan fantasi manusia dapat melepaskan

diri dari keadaan yang dihadapinya dan menjangkau ke depan, keadaan-keadaan mendatang, dengan fantasi ini, maka dalam belajar akan memiliki wawasan yang lebih longgar karena dididik untuk memahami diri atau pihak lain.

(5) Ingatan

Ingatanialah kekuatan jiwa untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan. Adanya kemampuan mengingat pada manusia berarti ada indikasi bahwa manusia mampu menyimpan dan menimbulkan kembali dari sesuatu hal-hal yang pernah dialami.

(6) Bakat

Sardiman A.M (2012: 46), mendefinisikan bakat sebagai berikut:

Bakat adalah salah satu kemampuan manusia untuk melakukan suatu kegiatan dan sudah ada sejak manusia itu ada. Hal ini dekat dengan persoalan *inteligensia* yang merupakan struktur mental yang melahirkan kemampuan untuk memahami sesuatu. Kemampuan itu menyangkut: *achievement*, *capacity*, dan *aptitude*.

(7) Berpikir

“Berpikir adalah aktivitas mental untuk dapat merumuskan pengertian, menyintesis, dan menarik kesimpulan” (Sardiman A.M, 2012: 46).

(8) Motif

“Motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu” (Sardiman A.M, 2012: 73). Motif merupakan penggerak dalam setiap keaktifan yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan. Sumadi Suryabrata (2011: 236-237), menyebutkan bahwa sesuatu yang dapat mendorong seseorang dalam melakukan aktivitas belajar adalah adanya rasa ingin tahu, adanya sifat kreatif, adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan, adanya keinginan untuk mendapat rasa aman, dan adanya ganjaran pada akhir proses belajar.

2) Faktor Eksternal

Sumadi Suryabrata (2011: 233-234), menyebutkan bahwa terdapat dua golongan dari faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa yaitu: Faktor-faktor nonsosial dan faktor-faktor sosial. Secara rinci kedua faktor tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

a) Faktor-faktor Nonsosial dalam Belajar

Sumadi Suryabrata (2011: 233), menjelaskan faktor-faktor nonsosial dalam belajar antara lain: keadaan cuaca, suhu udara, cuaca, waktu, tempat, alat-alat yang dipakai siswa, bangunan, dan sebagainya. Semua faktor harus diatur

sedemikian rupa sehingga faktor-faktor tersebut dapat menunjang proses pembelajaran yang dapat mendorong keaktifan siswa. Letak sekolah misalnya harus memenuhi syarat tertentu seperti jauh dari keramaian atau kebisingan.

b) Faktor-faktor Sosial dalam Belajar

Sumadi Suryabrata (2011: 234), menjelaskan faktor-faktor sosial yang dimaksud adalah faktor manusia (sesama manusia), baik manusia itu ada (hadir) maupun kehadirannya itu dapat disimpulkan, jadi tidak langsung hadir. Muhibbin Syah (2011: 135), menyebutkan beberapa hal yang termasuk dalam faktor-faktor sosial yaitu: faktor sosial sekolah seperti guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas; faktor lingkungan siswa seperti orang tua, masyarakat, tetangga, dan teman sepermainan. Lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar ialah orang tua dan keluarga.

d. Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi

Setiap guru mengetahui bahwa keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar belajar menjadi efektif dan dapat mencapai hasil yang diinginkan, untuk itu hendaknya guru berusaha menciptakan kondisi ini dengan baik. Menurut Moh. Uzer Usman (2009: 26-27) cara untuk memperbaiki dan meningkatkan

keaktifan belajaryaitu:

Cara Memperbaiki keaktifankelas

- 1) Abdikanlah waktu yang lebih banyak untuk kegiatan-kegiatan belajar mengajar.
- 2) Tingkatkan partisipasi siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar dengan menuntut respons yang aktif dari siswa. Gunakan berbagai teknik mengajar, motivasi, serta penguatan (*reinforcement*).
- 3) Masa transisi antara berbagai kegiatan dalam mengajar hendaknya dilakukan secara cepat dan luwes.
- 4) Berikanlah pengajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan mengajar yang akan dicapai.
- 5) Usahakan agar pengajaran dapat lebih menarik minat murid. Untuk itu guru harus mengetahui minat siswa dan mengaitkannya dengan bahan dan prosedur pengajaran.

Cara Meningkatkan keaktifan belajar

- 1) Kenalilah dan bantulah anak-anak yang kurang terlibat. Selidiki apa yang menyebabkannya dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan partisipasi anak tersebut.
- 2) Siapkanlah siswa secara tepat. Persyaratan awal apa yang diperlukan anak untuk mempelajari tugas belajar yang baru.
- 3) Sesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individual siswa. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan usaha dan keinginan siswa untuk berperan secara aktif dalam kegiatan belajar.

Jadi dalam meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansidapat melalui beberapa cara yaitu dengan mencari tahu penyebab kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran. Dengan begitu masalah tersebut dapat dipecahkan, salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran aktif dan kooperatif, agar siswa menjadi aktif dalam belajar serta saling bekerjasama antar siswa.

e. Tolok Ukur Keaktifan Belajar Akuntansi

Mc Keachie dalam Moh. Uzer Usman (2009: 23), menjelaskan bahwa untuk mengukur kadar aktivitas siswa dalam belajar ada tujuh dimensi yaitu:

- 1) Partisipasi siswa dalam menentukan tujuan kegiatan belajar mengajar.
- 2) Penekanan pada aspek afektif dalam pengajaran.
- 3) Partisipasi siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar, utama yang berbentuk interaksi antarsiswa.
- 4) Penerimaan guru terhadap perbuatan dan sumbangan siswa yang kurang relevan atau salah.
- 5) Keeratan hubungan kelas sebagai kelompok.
- 6) Kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk mengambil keputusan yang penting dalam kegiatan di sekolah.
- 7) Jumlah waktu yang digunakan untuk menangani masalah pribadi siswa, baik yang berhubungan ataupun yang tidak berhubungan dengan pelajaran

2. Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Metode Pembelajaran Kooperatif

Wina Sanjaya (2010:241), menyebutkan bahwa:

Metode pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Isjoni (2012: 23), mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai metode pembelajaran yang digunakan untuk mendorong proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, untuk mengatasi permasalahan aktivitas belajar peserta didik, yang kurang peduli dengan temannya, dan yang tidak dapat bekerja sama dengan temannya. Menurut Anita Lie (2008: 29), pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki unsur ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap

muka, komunikasi antaranggota, dan evaluasi kelompok. Sedangkan Davidson dan Warsham (dalam Isjoni, 2012: 28) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang mengelompokkan peserta didik dengan tujuan menciptakan pendekatan belajar yang efektif dalam mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademik.

Metode pembelajaran kelompok tidak hanya menekan pada kemampuan kognitif saja melainkan melibatkan juga keterampilan sosial yang dimiliki siswa. Pembelajaran kelompok bukan hanya sekedar kumpulan individu melainkan merupakan satu kesatuan yang saling ketergantungan dan saling memiliki untuk mencapai tujuan dari kelompok tersebut. Menurut Wina Sanjaya (2010: 243), pembelajaran kelompok memiliki dua komponen utama yaitu komponen tugas kooperatif yang berkaitan dengan hal yang dapat menyebabkan anggota bekerja sama untuk menyelesaikan tugas kelompok dan komponen struktur insentif kooperatif yang berkaitan dengan sesuatu yang dapat membangkitkan motivasi individu untuk saling bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Metode Pembelajaran Kooperatif adalah metode pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi, hasil belajar, dan keterampilan belajar dengan cara dibuat tim-tim kecil yang heterogen.

b. Prinsip-prinsip dalam Metode Pembelajaran Kooperatif

1) Saling Ketergantungan Positif (*Positive Interdependence*)

Keberhasilan yang akan diraih kelompok merupakan hasil kerja sama dari setiap anggota kelompok. Dalam kelompok terdiri dari beberapa karakteristik individu diharapkan anggota yang memiliki kemampuan lebih dapat membantu anggota lain yang kesulitan agar tujuan kelompok dapat tercapai.

2) Tanggung Jawab Perseorangan (*Individual Accountability*)

Keberhasilan kelompok merupakan tanggung jawab setiap anggota kelompok. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok harus merasa memiliki dan melakukan yang terbaik untuk kelompok.

3) Interaksi Tatap Muka (*Face to Face Promotion Interaction*)

Setiap kelompok memperoleh kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi, dari kegiatan ini diharapkan setiap anggota kelompok mendapatkan pembelajaran mengenai kerja sama, saling menghargai perbedaan dan saling melengkapi.

4) Partisipasi dan Komunikasi (*Participation Communication*)

Keberhasilan suatu kelompok tidak terlepas dari partisipasi dan kualitas komunikasi yang dilakukan anggota kelompok. Pembelajaran kooperatif juga membelajarkan cara mendengarkan dan kemampuan mengajukan pendapat (Wina Sanjaya, 2010: 246-247).

c. Tujuan Metode Pembelajaran Kooperatif

Isjoni (2012: 15-16), menyebutkan tujuan digunakannya metode pembelajaran kooperatif, yaitu:

- 1) Metode pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi, aktivitas dan prestasi belajar siswa.
- 2) Metode ini mampu membantu siswa dalam mempelajari materi-materi yang sulit dan menumbuhkan sikap berpikir kritis.
- 3) Metode pembelajaran kooperatif dirancang khusus untuk mendorong peserta didik agar dapat bekerja sama dengan teman selama proses pembelajaran.

Menurut Mohammad Jauhar (2011: 54), tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu:

- 1) Hasil belajar akademik

Dalam belajar kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa, atau tugas-tugas penting akademis penting lainnya.

- 2) Penerimaan terhadap perbedaan individu

Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur

penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

3) Pengembangan keterampilan sosial

Pembelajaran kooperatif mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan berkolaborasi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran kooperatif ialah menjadikan siswa lebih peka terhadap keadaan sosial, dengan menjadikan mereka saling bekerjasama antar kelompok sehingga tercipta keberhasilan pembelajaran yang merata.

d. Unsur-unsur Metode Pembelajaran Kooperatif

Lungdren dalam Mohammad Jauhar (2011: 53), menyebutkan beberapa unsur yang terdapat dalam pembelajaran kooperatif yaitu:

- 1) Para siswa memiliki pemikiran yang sama bahwa mereka tenggelam atau berenang bersama.
- 2) Siswa memiliki tanggung jawab terhadap teman satu kelompoknya.
- 3) Siswa berpandangan bahwa mereka memiliki tujuan atau visi yang sama.
- 4) Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggung jawab di antara para anggota kelompok.
- 5) Para siswa diberi evaluasi atau penghargaan yang berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.

- 6) Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama.
- 7) Setiap siswa akan diminta pertanggung jawaban individual atas materi yang dikerjakan kelompok.

e. Prosedur Metode Pembelajaran Kooperatif

Wina Sanjaya (2010: 248-249), menyebutkan pada prinsipnya terdapat empat prosedur yang dilalui dalam pembelajaran kooperatif yaitu: penjelasan materi, belajar dalam kelompok, penilaian, dan pengakuan tim yang akan dirinci dalam penjelasan berikut:

1) Penjelasan Teori

Guru menyampaikan pokok-pokok materi, sehingga peserta didik mengetahui gambaran secara umum mengenai materi sebelum melakukan belajar dalam kelompok. Pada tahap ini guru dapat menggunakan berbagai metode mengajar dan media yang akan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

2) Belajar dalam Kelompok

Setelah guru menjelaskan mengenai gambaran umum materi, maka peserta didik dibagi menjadi tim-tim kecil yang bersifat heterogen baik dari gender, kemampuan akademis, latar belakang agama, sosial ekonomi maupun sosial budaya.

3) Penilaian

Penilaian dapat dilakukan melalui kuis atau tes. Penilaian dilakukan secara individual maupun secara kelompok. Hasil penilaian individual akan mempengaruhi penilaian kelompok karena nilai kelompok merupakan hasil kerja sama semua anggota kelompok.

4) Pengakuan Tim

Pengakuan tim merupakan alat untuk meningkatkan motivasi belajar kepada peserta didik berupa pemberian penghargaan atau hadiah yang diberikan guru kepada tim yang memiliki hasil terbaik.

3. Jenis-jenis Pembelajaran Kooperatif

a. Macam-macam Metode Pembelajaran Kooperatif

Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah LPMP Jawa Timur menyebutkan beberapa metode pembelajaran kooperatif, yaitu:

1) STAD

STAD (*Students Teams-Achievement Division*) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kuis sebagai media. Di dalam pembelajaran, siswa dikelompokkan ke dalam tim pembelajaran dan dalam

satu tim tersebut terdapat anggota yang berbeda-beda dari tingkat kecerdasan, jenis kelamin, dan suku.

Pembelajaran dimulai dari guru yang mempresentasikan materi, kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan semua anggota memahami materi tersebut, dan terakhir seluruh siswa akan mendapatkan kuis individual mengenai materi yang telah dibahas bersama tanpa ada bantuan dari masing-masing anggota. Skor kuis siswa dibandingkan dengan rata-rata skor mereka yang lalu, dan poin diberikan berdasarkan seberapa jauh siswa dapat menyamai atau melampaui kinerja mereka terdahulu. Poin-poin ini kemudian dijumlah untuk mendapatkan skor tim dan tim yang memenuhi kriteria tertentu akan mendapatkan penghargaan.

2) TGT

TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan metode pembelajaran kooperatif John Hopkins yang pertama. Inti dari TGT sama dengan STAD yaitu presentasi guru, membentuk kerja tim, dan penghargaan tim. Kuis pada STAD diganti dengan *games-tournament* untuk TGT.

Dalam turnamen siswa berkompetisi dengan anggota tim lain yang memiliki tingkat kecerdasan yang sama untuk menyumbangkan poin pada skor tim mereka. Siswa kemudian

menuju “meja-meja perlombaan” sesuai dengan tingkat kecerdasannya. Pemenang pada tiap-tiap meja perlombaan akan mendapatkan skor yang sama, ini berarti siswa dengan hasil belajar rendah ataupun tinggi memiliki kesempatan yang sama untuk berhasil.

3) Jigsaw II

Jigsaw II merupakan sebuah adaptasi dari teknik Jigsaw Elliot Aronson. Dalam Jigsaw II, siswa bekerja dalam kelompok empat sampai lima anggota dengan tim-tim heterogen sama seperti STAD dan TGT. Siswa ditugasi membaca materi pelajaran. Setiap anggota tim secara acak ditugasi menjadi seorang “ahli” pada beberapa aspek dari tugas membaca tersebut. Para ahli dari tim-tim yang berbeda bertemu untuk mendiskusikan topik mereka dan kemudian kembali ke timnya untuk mengajarkan topik keahliannya kepada sesama teman anggota timnya sendiri. Kemudian ada kuis dan penyekoran serta penghargaan tim.

4) TAI

TAI (*Team Accelerated Instruction* atau *Team Assisted Individualization*) memiliki kesamaan dengan STAD dan TGT dalam pembentukan tim belajar dan penghargaan tim. Bedanya bila STAD dan TGT menggunakan sebuah tatanan

pengajaran tunggal untuk kelas, TAI menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan pengajaran individual.

5) CIRC

CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition)

merupakan suatu program komprehensif untuk pengajaran membaca dan menulis pada kelas-kelas tinggi sekolah dasar dan sekolah menengah pertama (Maden, Steven & Slavin, 1986). Dalam mengajar membaca, guru mengajar siswa yang baru belajar membaca dan menerapkan kelompok-kelompok membaca ke dalam tim-tim yang tersusun dari pasangan-pasangan siswa dari dua kelompok membaca yang berbeda.

Pada kebanyakan aktivitas CIRC, siswa mengikuti urutan instruksi guru, latihan tim, asesmen awal tim, dan kuis. Siswa tidak akan diberi kuis sampai teman sesama timnya menentukan bahwa mereka siap. Penghargaan tim diberikan kepada tim berdasarkan kinerja rata-rata dari semua anggota tim pada semua kegiatan membaca dan menulis tersebut

b. Pembelajaran Kooperatif dengan Pembelajaran Tradisional

Menurut Sugiyanto (2010: 42-43), perbedaan pembelajaran kooperatif dan pembelajaran tradisional dijelaskan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Perbedaan Pembelajaran Kooperatif dengan Pembelajaran Tradisional, Sugiyanto (2010:42-43)

Kelompok Belajar Kooperatif	Kelompok Belajar Tradisional
Terdapat saling ketergantungan positif, saling membantu, dan member motivasi sehingga terdapat interaksi promotif.	Guru sering membiarkan adanya siswa yang mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok
Adanya akuntabilitas individual yang mengukur penguasaan materi tiap anggota. Kelompok diberikan hasil belajar sehingga anggota dapat mengetahui siapa yang memerlukan bantuan.	Akuntabilitas sering diabaikan sehingga tugas-tugas sering dikerjakan sendiri oleh seorang anggota saja.
Kelompok heterogen	Kelompok belajar homogen.
Pimpinan kelompok dipilih secara demokratis atau bergilir.	Pemimpin kelompok sering ditentukan oleh guru.
Keterampilan sosial yang diperlukan dalam kerja seperti, kepemimpinan, berkomunikasi, percaya, mengelola konflik, bertanggung jawab.	Keterampilan sosial sering tidak diajarkan langsung.
Pada saat pembelajaran berlangsung, guru memantau dengan observasi dan intervensi jika ada masalah dalam kelompok.	Pemantauan dilakukan dengan observasi dan intervensi sering dilakukan guru.
Guru memperhatikan langsung proses belajar kelompok.	Guru kurang memperhatikan proses belajar peserta didik.
Penekanan tidak hanya dalam penyelesaian tugas tetapi juga hubungan interpersonal.	Penekanan hanya dalam penyelesaian tugas saja.

c. Keunggulan dan Kelemahan Metode Pembelajaran Kooperatif

1) Keunggulan

- a) Peserta didik tidak terlalu bergantung kepada guru, tetapi peserta didik dapat menemukan informasi dari berbagai sumber termasuk teman.
- b) Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dalam mengkomunikasikan ide atau gagasan dan melatih siswa untuk berpartisipasi aktif.
- c) Mendorong peserta didik untuk dapat menyadari keterbatasannya dan dapat menerima segala perbedaan.

- d) Membantu peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- e) Mampu meningkatkan motivasi, prestasi akademik serta kemampuan sosial.
- f) Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi riil (Wina Sanjaya, 2010: 249-250).

2) Kelemahan

- a) Persiapan yang dilakukan guru harus matang, sehingga memerlukan tenaga, pemikiran, dan waktu yang lebih banyak.
- b) Dibutuhkan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang cukup memadai agar proses pembelajaran berjalan lancar.
- c) Terdapat kecenderungan permasalahan yang sedang dibahas ketika berdiskusi menjadi meluas sehingga banyak yang tidak sesuai.
- d) Terkadang adanya dominasi oleh seseorang sehingga anggota yang lain menjadi lebih pasif (Isjoni, 2012: 36-37).

4. Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Teknik *Teams Games Tournament* (TGT)

Wina Sanjaya (2010: 241) menyebutkan bahwa:

Metode pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam tim-tim tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Isjoni (2012: 23), mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai metode pembelajaran yang digunakan untuk mendorong proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, untuk mengatasi permasalahan aktivitas belajar peserta didik, yang kurang peduli dengan temannya, dan yang tidak dapat bekerja sama dengan

temannya. Menurut Anita Lie (2008: 29), pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki unsur ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antaranggota, dan evaluasi kelompok

Teams Games Tournament merupakan salah satu jenis metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dengan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2008: 163).

Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT adalah salah satu Teknik atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Metode pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Keaktifan Belajar Siswa dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif metode TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan.

b. Langkah-langkah Teknik *Teams Games Tournament* (TGT)

Slavin (2008: 166-168) menjabarkan komponen-komponen pembelajaran Teknik *Teams Games Tournament*:

1) *Presentasi di Kelas*

Merupakan pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan unsur presentasi *audiovisual*. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa pada presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memperhatikan akan sangat penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian membantu mereka dalam mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

2) *Teams*

Tim terdiri empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnis. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materi, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Pada pembelajaran tim biasanya melibatkan pembahasan masalah

bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahpahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

3) *Games*

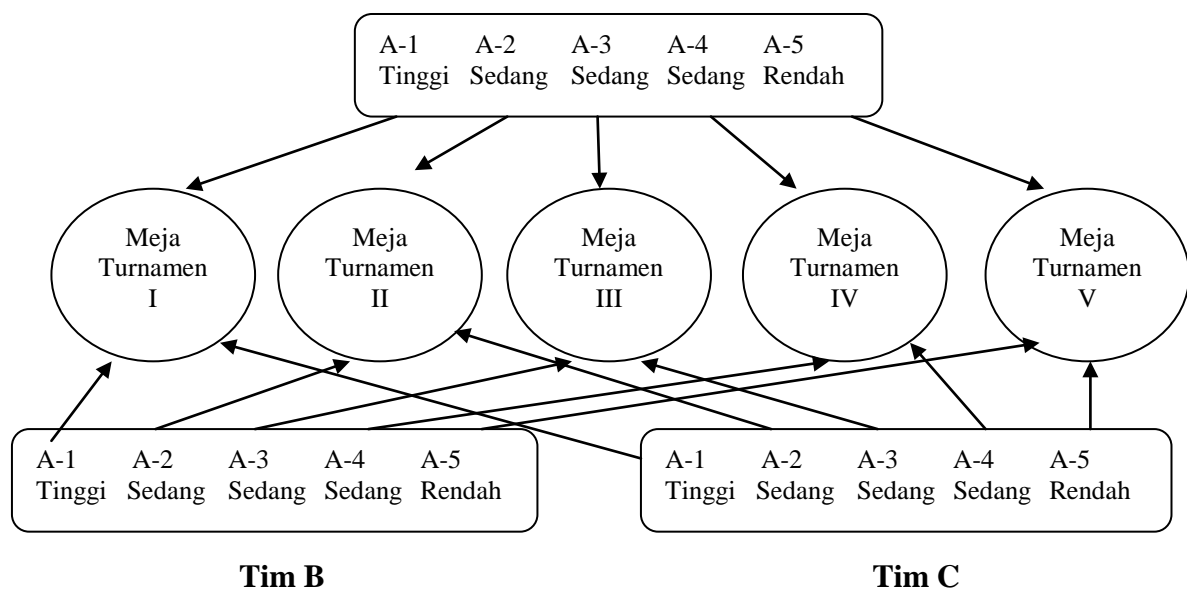
Games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari hasil presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Kebanyakan *games* hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.

4) *Tournament*

Turnamen adalah sebuah struktur dimana *games* berlangsung. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam beberapa meja-meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 4 sampai 5 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik. Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci diletakkan terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca).

Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut:

- (1) Setiap pemain dalam tiap meja menentukan pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian.
- (2) Pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal.
- (3) Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain.
- (4) Soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang ditentukan dalam soal.
- (5) Setelah waktu mengerjakan selesai, maka pemain akan mengemukakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam.
- (6) Pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.



Gambar 1. Penempatan pada Meja Turnamen

5) Penghargaan Tim

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diketahui bahwa terdapat 4 tahapan pada Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*(TGT), yaitu tahap presentasi, tahap *teams* atau diskusi kelompok, tahap *games-tournament* dan penghargaan tim. Pada penelitian ini dilakukan beberapa modifikasi sehingga sedikit berbeda dengan teori yang ada. Urutan prosedur pelaksanaan pada penelitian ini sama teori. Hanya saja terdapat tambahan media permainan berupa AkuntaPoli (Akuntansi-Monopoli) yang telah dirancang peneliti, permainan ini secara garis besar sama dengan permainan monopoli hanya saja terdapat beberapa bagian yang berbeda. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar siswa semakin aktif belajar akuntansi saat diberikan permainan tersebut. Selain itu teknis pelaksanaan pada tahap *games-tournament* pada penelitian ini juga berbeda. Saat turnamen berlangsung siswa akan bertindak sebagai pembaca soal sekaligus menjawab pertanyaan saat giliran mereka bermain, *observer* sebagai pencatat skor dan siswa perwakilan tim sebagai peserta turnamen.

c. Keunggulan dan Kelemahan *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (2008), terdapat keunggulan dan kelemahan dalam metode pembelajaran teknik TGT.

Keunggulan dari metode pembelajaran TGT diantaranya:

- 1) Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.

- 2) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
- 3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
- 4) TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit).
- 5) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
- 6) TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

Kelemahan dari metode pembelajaran TGT adalah :

1) Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.

2) Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

5. Media AkuntaPoli (Akuntansi-Monopoli)

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arief Sadiman, 2003:6). Media pengajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran (Dina Indriana, 2011:16). Permainan (*games*) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama (Arief Sadiman, 2011), yaitu:

- a. Adanya pemain (pemain-pemain)
- b. Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- c. Adanya aturan-aturan main
- d. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai

Sebagai media pendidikan, permainan memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut: (Arief Sadiman, 2011:78)

- a. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur.
- b. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- c. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- d. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- e. Permainan bersifat luwes. Permainan dapat dipakai untuk:
 - 1) mempraktikkan keterampilan membaca dan berhitung sederhana
 - 2) mengajarkan sistem sosial dan sistem ekonomi
 - 3) Membantu siswa atau warga belajar meningkatkan kemampuan komunikatifnya: memahami pendapat orang lain, memimpin diskusi kelompok yang efektif, dan sebagainya
 - 4) Membantu siswa atau warga belajar yang sulit belajar dengan metode tradisional
- f. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.

AkuntaPoli ialah kepanjangan dari Akuntansi-Monopoli, merupakan media permainan akuntansi yang dikemas dalam suatu permainan monopoli. Peraturan permainan ini hampir sama dengan permainan monopoli pada umumnya, hanya saja setiap pemain harus siap untuk menjawab pertanyaan akuntansi yang telah disediakan di setiap petak permainan tersebut. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar di setiap petak maka akan mendapatkan uang AkuntaPoli, apabila siswa salah dalam menjawab tidak akan mendapatkan pengurangan uang. Uang-uang AkuntaPoli tersebut akan dijumlahkan bersama teman-teman dari timnya, tim yang terbanyak mendapatkan poin dialah yang berhak menjadi juara atau pemenang.

Langkah-langkah dalam permainan TGT sebagai berikut:

- a. Siswa beranjak dari meja tim dan segera menempati meja-meja turnamen sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru

- b. Media permainan AkuntaPoli diberikan disetiap meja turnamen, siswa diminta untuk mempersiapkan media pembelajaran tersebut.
- c. Siswa menentukan urutan dalam bermain
- d. Siswa yang mendapat urutan bermain diperkenankan untuk mengocok dadu, kemudian berjalan sesuai angka dadu yang keluar menempati petak-petak yang tersedia.
- e. Di setiap petak permainan AkuntaPoli ada warna *orange*/merah di sudut kanan atas. Siswa wajib mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan warna yang ada di petak tersebut.
- f. Kartu pertanyaan diambil oleh pemain sebelumnya untuk dibacakan. Pemain yang mendapat kesempatan untuk bermain, kemudian menjawab pertanyaan tersebut dengan menulisnya di lembar jawab yang telah diberikan.
- g. Untuk mengonfirmasi jawaban dari pemain itu benar atau salah, siswa yang mengambilkan kartu tadi melihat kunci jawaban di belakang kartu soal yang sebelumnya telah di *streples*.
- h. Pemain akan mendapatkan uang AkuntaPoli (sesuai kesepakatan) apabila benar, jika salah maka pertanyaan akan jadi rebutan pemain lain kecuali yang mengambilkan pertanyaan dan mengkonfirmasikan jawaban.
- i. Setelah waktu turnamen habis, setiap pemain diminta untuk merekap jumlah uang yang ia dapatkan kemudian diminta untuk kembali ke posisi awal (meja tim).

Langkah-langkah penerapan TGT yang dilakukan dalam penelitian dengan teori ada yang berbeda. Perbedaannya dalam teori, jika pemain salah dalam mengerjakan soal akan dijawab oleh penantang berikutnya sesuai urutan jarum jam. Dalam penerapannya pemain yang salah dalam menjawab akan menjadi soal rebutan untuk dijawab penantang yang bisa, hal ini dilakukan agar Kekatifan Belajar Akuntansi siswa menjadi meningkat. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media permainan AkuntaPoli ialah bahan ajar berupa permainan monopoli yang telah dimodifikasi sedemikian rupa dengan tambahan unsur keakuntansian di dalamnya, dimaksudkan agar siswa menjadi lebih aktif dalam belajar akuntansi.

6. Standar Kompetensi Memahami Penyusunan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa

Standar Kompetensi yang akan peneliti gunakan dalam penelitian kali ini ialah memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa yang di ajarkan di kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013. Tujuan dari standar kompetensi ini diharapkan siswa dapat memahami siklus akuntansi perusahaan jasa dan mengaplikasikannya dalam bentuk laporan keuangan sederhana.

Standar Kompetensi ini sangat penting untuk siswa kuasai, sebab jika siswa memahami, dan terlatih dalam membuat laporan keuangan perusahaan jasa maka anda akan mampu menyajikan informasi keuangan sederhana yang berguna bagi pihak yang membutuhkan, termasuk bagi dirinya sendiri. Karena pada prinsipnya, siswa akan lebih mudah mengatur

keuangan pribadi jika memahami laporan keuangan dan mampu menyusunnya untuk diri kita sendiri.

Standar Kompetensi ini terdiri dari 7 Kompetensi Dasar (KD). KD I membahas Akuntansi sebagai Sistem Informasi 1 (Definisi, sejarah, dan tujuan Akuntansi, Bidang Akuntansi, Profesi Akuntan, dan Etika Profesi Akuntan), KD II membahas Akuntansi sebagai Sistem Informasi 2 (Struktur Dasar Akuntansi) KD III Menafsirkan Persamaan Akuntansi, KD IV Mencatat Transaksi Berdasarkan Mekanisme Debit dan Kredit, KD V Mencatat Transaksi/Dokumen ke dalam Jurnal Umum, KD VI Melakukan Posting dari Jurnal ke Buku Besar, KD VII Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa, dan KD VIII Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa.

Setelah melakukan konsultasi dengan guru akuntansi kelas XI MAN Yogyakarta III, peneliti diminta untuk melakukan penelitian dengan Standar Kompetensi (SK) Memahami Penyusunan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dengan Kompetensi Dasar (KD) Mencatat Transaksi/Dokumen ke dalam Jurnal Umum pada siklus I serta Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa pada siklus II. Kompetensi Dasar tersebut sebenarnya telah diajarkan oleh guru, akan tetapi menurut pandangan guru masih banyak siswa yang belum menguasai KD tersebut dan materi pembelajaran telah selesai sehingga guru tinggal mengulang-ulang materi sebelumnya. Diharapkan dengan penelitian mengenai KD tersebut dapat mengingatkan akan materi kembali serta melihat perbedaan pengajaran yang terjadi dengan metode pembelajaran yang berbeda.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Oktavia Putri Dita Sukirna (2011) yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Teknik *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI RPL 2 di SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2010/2011”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan Prestasi Belajar Siswa setelah menggunakan teknik TGT. Terdapat peningkatan sebesar 7,61% dari nilai rata-rata evaluasi siklus 1 sebesar 79,47 menjadi 85,52 pada siklus.

Persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti yaitu Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament*. Perbedaan, penelitian Oktavia Putri Dita Sukirna bertujuan untuk meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi, bukan untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi. Perbedaan lainnya terdapat pada waktu, tempat subjek penelitian serta media yang digunakan untuk *tournament*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Maria Agustina (2011) berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Standar Kompetensi Melakukan Prosedur Administrasi di SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2010/2011”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi setelah menggunakan teknik TGT. Terdapat kenaikan Keaktifan Belajar Akuntansi dari siklus I (59,17%) ke siklus II (80,41) sebesar 21,24%.

Persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti yaitu Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* serta tujuan penelitian yang hendak dicapai yaitu peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi. Perbedaannya terdapat pada waktu, tempat subjek penelitian, media yang digunakan untuk *tournaments* serta penerapan pada mata pelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Aprilia Setyarini (2010) berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA N 1 Depok Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar setelah menggunakan teknik TGT. Hal tersebut dibuktikan bahwa pada siklus I menunjukkan komponen yang mengajukan pertanyaan (13,51%), menjawab pertanyaan (27,03%), mengerjakan lembar kerja/tugas (86,49%), kemampuan siswa dalam diskusi/interaksi dalam kelompok kooperatif (86,49%), dan menanggapi pendapat (27,03%) sedangkan pada siklus II menunjukkan komponen keaktifan yang mengajukan pertanyaan (21,62%), menjawab pertanyaan (221,62%), mengerjakan lembar kerja/tugas (89,18%), kemampuan siswa dalam diskusi/interaksi dalam kelompok kooperatif (86,49%), dan menanggapi pendapat (24,32%). Kemudian hasil belajar siklus I siswa yang mendapat nilai di atas batas minimum sebanyak 32 siswa (86,48%) dari keseluruhan siswa, dengan rata-rata tim 20 yang berpredikat baik

dan pada siklus II, 33 siswa mendapat nilai di atas batas minimum (89,18%) dan mendapat rata-rata tim 23,33 yang berpredikat hebat.

Persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti yaitu Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* serta tujuan penelitian yang hendak dicapai yaitu peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi. Perbedaannya terdapat pada waktu, tempat subjek penelitian, bantuan media yang digunakan untuk *games-tournament* serta penerapan pada mata pelajaran.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Erma Wulandari (2012) berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantu Media Monopoli dalam Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2011/2012”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantu Media Monopoli dapat meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2011/2012. Dibuktikan dengan hasil peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi dari sebelum penerapan sebesar 39,31% dilanjutkan hasil pada siklus I sebesar 67,43% dan pada siklus II 88,06%.

Persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti adalah sama-sama menggunakan media permainan monopoli dalam pembelajaran akuntansi untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi. Sedangkan perbedaannya pada metode pembelajaran, materi pembelajaran, subjek dan waktu penelitian.

C. Kerangka Berpikir

Perkembangan dan kemajuan suatu bangsa dipengaruhi oleh mutu pendidikan. Pendidikan merupakan sarana dan wahana yang strategis di dalam pengembangan sumber daya manusia. Keberhasilan tujuan pendidikan akan terwujud apabila proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Salah satu cara yang dapat dilakukan agar pencapaian tujuan pendidikan dapat terwujud adalah melalui penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan variatif.

Masalah yang sering timbul dalam proses belajar mengajar adalah dalam proses belajar mengajar guru hanya menggunakan komunikasi satu arah sehingga guru tidak berusaha mengajak siswa untuk berpikir. Pada umumnya guru menggunakan metode ceramah dan latihan, belum ada inovasi dalam merencanakan proses pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa. Pola guru aktif dan siswa pasif menyebabkan efektivitas pembelajaran yang rendah, yang pada akhirnya berimbas kepada Keaktifan Belajar Akuntansimenjadi hilang dan merekapun melampiasikan keaktifan mereka diluar kegiatan belajar sehingga proses KBM menjadi tidak kondusif. Untuk itu perlunya membuat metode pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses KBM, agar keberhasilan proses pembelajaran dapat tercapai.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat terlihat dari pencapaian prestasi siswa. Dari segi hasil, suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada peserta didik atau

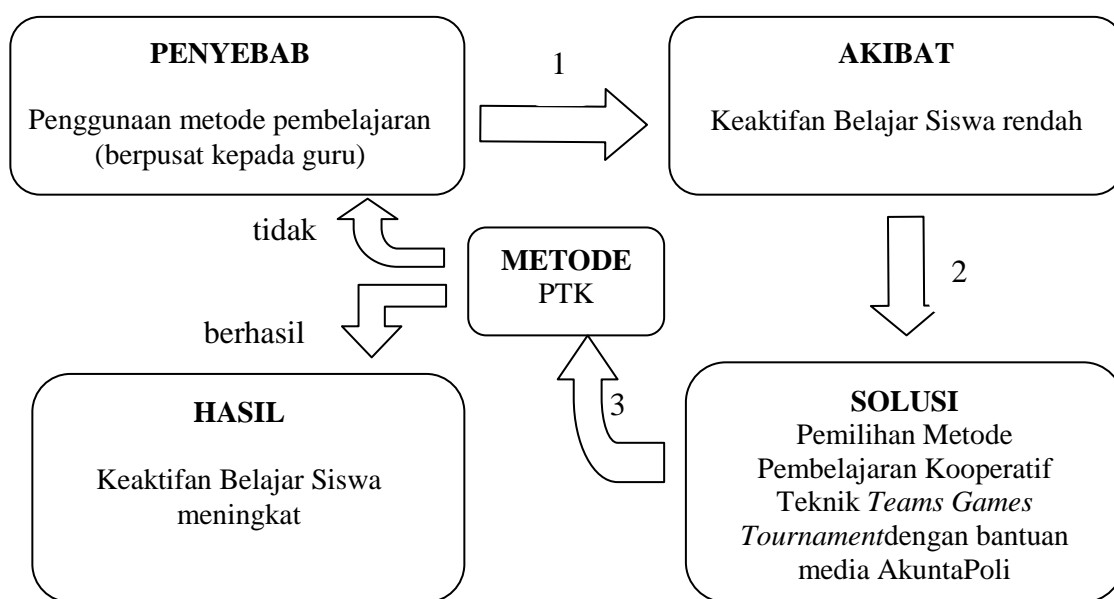
setidak-tidaknya sebagian besar (75%). Berdasarkan hasil observasi Keaktifan Belajar Akuntansi Kelas XI IPS 3MAN Yogyakarta III masih banyak siswa yang cenderung pasif dalam proses KBM, dikarenakan guru sering memberikan ceramah ataupun latihan soal. Merekapun bosan karena tidak ada hal yang menarik sehingga banyak siswa yang melampiaskan kebosanan itu dengan berbicara dengan temannya saat guru sedang menjelaskan pelajaran akuntansi.

Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi. Metode ini dapat mengurangi ketergantungan siswa kepada guru, mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide dan gagasan, membantu memberdayakan siswa lebih bertanggung jawab dalam belajar, meningkatkan keaktifan belajar siswa (Wina Sanjaya, 2010: 240-250).

Permainan yang akan digunakan dalam Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT ialah AkuntaPoli (Akuntansi-Monopoli). Permainan monopoli yang telah dimodifikasi dengan bahan-bahan ajar akuntansi, yang mana setiap petak telah disediakan pertanyaan-pertanyaan akuntansi. Sehingga siswa pun harus siap menjawab pertanyaan tersebut agar mendapatkan skor maksimal dalam permainan tersebut. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keaktifan belajar akuntansi

siswa akan meningkat. Sehingga metode TGT dengan permainan AkuntaPoli (akuntansi-Monopoli) dirasa cocok untuk diterapkan di kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III agar dapat meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi.

Kerangka berpikir dapat digambarkan dengan skema sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian dan Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah, terdapat pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana Tahapan-tahapan dalam Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan Bantuan Media Akuntapoli (Akuntansi-Monopoli) Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013 pada saat;
 - a. Kegiatan awal ?
 - b. Kegiatan inti ?
 - c. Kegiatan akhir?

2. Bagaimanakah Keaktifan Belajar AkuntansiSiswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III terhadap Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournaments*(TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPoli (Akuntansi-Monopoli)?

Berdasarkan alur berpikir yang digunakan peneliti dalam kerangka berpikir, maka dapat disusun hipotesis tindakan yang dapat digunakan untuk memberikan jawaban sementara atas masalah yang telah dirumuskan. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPoli (Akuntansi-Monopoli) dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar AkuntansiSiswa Kelas XI IPS 3 MAN III Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MAN III Yogyakarta pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS 3 yang beralamat di Jalan Magelang Km. 4, Sinduadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan dari Bulan April -Juli 2013. Dengan rincian:

Proposal	: April 2013
Perijinan	: Mei 2013
Pelaksanaan Penelitian	: Mei 2013
Analisis Data	: Juni 2013
Penulisan Laporan	: Juni-Juli 2013

B. Desain Penelitian

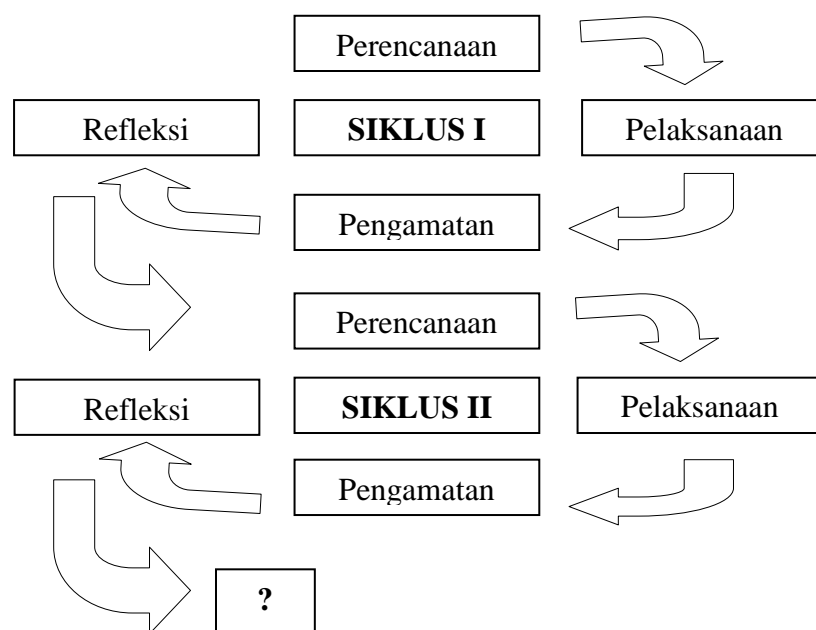
Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini bersifat partisipatif dan kolaboratif. Partisipatif berarti peneliti terlibat dalam kegiatan bersama orang yang diamati. Kolaboratif berarti peneliti melibatkan orang lain untuk mengamati pelaksanaan tindakan dan memberikan masukan kepada peneliti agar penelitian lebih objektif. Suharsimi Arikunto (2008: 2-3), menjelaskan bahwa dalam Penelitian Tindakan Kelas terdapat tiga kata yang dapat dipahami pengertiannya, yaitu:

1. Penelitian menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data dan informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

2. Tindakan menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kekuatan untuk siswa.
3. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Menggabungkan pengertian tiga kata inti tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Penelitian Tindakan Kelas dalam pelaksanaannya memiliki empat tahap, seperti yang disampaikan Suharsimi Arikunto (2008: 16), yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian ini rencananya dilakukan sebanyak 2 siklus. Prosedur penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. Model Penelitian Tindakan Kelas (Suharsimi Arikunto, 2008: 16).

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas XI IPS 3 MAN III Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013 yang berjumlah 27 siswa, sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS IPS 3 MAN III Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013 Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Akuntapoli (Akuntansi-Monopoli).

D. Definisi Operasional Variabel

1. Pembelajaran Kooperatif

Wina Sanjaya (2010: 241), menyebutkan bahwa metode pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Anita Lie (2008: 29), pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki unsur ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antaranggota, dan evaluasi kelompok. Dengan mengedepankan prinsip-prinsip: saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi tatap muka, partisipasi dan komunikasi. Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan motivasi, aktivitas dan prestasi belajar siswa membantu siswa dalam mempelajari materi-materi yang sulit dan menumbuhkan sikap berpikir kritis, mendorong peserta didik agar dapat bekerja sama dengan teman selama proses pembelajaran.

2. Teknik *Teams Games Tournament* (TGT)

Metode pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu kegiatan pembelajaran dengan melakukan turnamen akademik menggunakan kuis-kuis yang telah dikemas dalam media AkuntaPoli (Akuntansi-Monopoli) dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Dalam metode ini terdapat 4 tahapan, yaitu presentasi, belajar tim (*teams*), *games-tournament* dan penghargaan tim. Pertama, guru menyampaikan materi yang nantinya materi tersebut merupakan materi kuis yang nantinya akan dilombakan. Kemudian siswa dibagi ke dalam kelompok yang terdiri empat atau lima siswa yang heterogen. Di saat game berlangsung, tiap kelompok dicoba untuk melakukan pemanasan. Di akhir siklus siswa dibagi angka bermain, permainan tersebut dengan menjawab berbagai pertanyaan yang disediakan. Lanjut ke turnamen, wakil-wakil siswa dalam kelompok tersebut diadu dengan siswa dari kelompok lain (kemampuan homogen). Merekapun berlomba menggunakan permainan AkuntaPoli. Setelah turnamen dinyatakan selesai, siswa yang mewakili timnya diminta kembali ke tim awal mereka. Uang mereka pun kemudian dihitung dikumulatifkan dengan kawannya. Tim yang mendapat jumlah uang terbanyak berhak keluar menjadi pemenang dan akan mendapatkan penghargaan dari guru.

Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* mendorong siswa untuk aktif dalam menjawab pertanyaan, siswa dapat membangun kerja tim, kepemimpinan, dan keberanian dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT), Keaktifan Belajar Akuntansi meningkat selama menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT).

3. Permainan AkuntaPoli (Akuntansi-Monopoli)

Bantuan Media Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini ialah permainan AkuntaPoli (Akuntansi-Monopoli) yaitu permainan akuntansi yang dikemas dalam suatu permainan monopoli. AkuntaPoli merupakan pengembangan dari permainan Monopoli yang telah ada dengan pengembangan Akuntansi. Media ini dikembangkan oleh peneliti dengan cara menambahkan unsur keakuntansian dalam permainan Monopoli. Konsep dasarnya seperti Monopoli dapat kita temukan di toko mainan, akan tetapi untuk *desain* diubah dengan memasukkan unsur Akuntansi, dana umum maupun kesempatan di ubah menjadi kartu-kartu pertanyaan Akuntansi sesuai dengan materi yang diajarkan, serta uang AkuntaPoli yang dibuat peneliti untuk memberikan *reward* kepada pemain yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Peraturan permainan ini hampir sama dengan permainan monopoli pada umumnya, hanya saja setiap pemain harus siap untuk menjawab pertanyaan akuntansi yang telah disediakan di setiap petak permainan tersebut. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar di setiap petak maka akan

mendapatkan uang AkuntaPoli, sebaliknya tidak akan mendapatkan uang bila jawabannya salah. Uang-uang tersebut akan dijumlahkan dengan sesama anggota timnya, Tim yang terbanyak mendapatkan uang AkuntaPoli yang berhak menjadi juara/penghargaan dari guru. Setelah mendapat kelayakan terhadap Media Akuntapoli baik dari pembimbing maupun guru di sekolah, maka media AkuntaPoli digunakan dalam penelitian ini.

4. Keaktifan BelajarAkuntansi

Pada penelitian inikeaktifan yang dimaksud adalah Keaktifan Belajar Akuntansi.Keaktifan adalah aktivitas, pergerakan belajar siswa yang memberi gambaran tentang aktivitas dalam mengikuti pelajaran Akuntansi. Keaktifan merupakan motor penggerak dalam kegiatan pembelajaran yang menuntut siswa untuk selalu memproses kegiatan belajarnya. Keaktifan siswa meningkat apabila siswa melakukan keterampilan tertentu di dalam proses pembelajaran akuntansi.

Pengukuran Keaktifan Belajar Akuntansidilihat dari lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti.Indikator Keaktifan Belajar Akuntansiyang diukur yaitu:

- 1) Keaktifan visual
 - a) Siswa memperhatikan penjelasan guru atau teman.
 - b) Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.
- 2) Keaktifan lisan

- a) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM/siswa saat kegiatan tim
 - b) Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman.
 - c) Siswa melakukan diskusi kelompok.
- 3) Keaktifan mendengar
- a) Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan presentasi.
 - b) Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games-tournament*.
- 4) Keaktifan menulis
- a) Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru.
 - b) Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar tim.
 - c) Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games-tournament* dengan media AkuntaPoli.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan:

1. Observasi Partisipatif

Observasi partisipatif adalah observasi yang dilakukan dengan cara peneliti melakukan pengamatan dan mengikuti proses penelitian secara langsung dengan siswa. Observasi partisipatif dalam penelitian ini dilakukan dengan mengikuti pembelajaran, untuk memperoleh data

mengenai pelaksanaan pembelajaran, penggunaan teknik pembelajaran, dan aktivitas yang dilakukan siswa. Peneliti dibantu oleh 2 orang *observer* tetapi melakukan tugas observasi yang berbeda. Dalam hal ini, peneliti bertindak sebagai guru (pemberi informasi dan fasilitator) dari awal hingga akhir pembelajaran, sedangkan yang bertindak sebagai *observer* ialah kedua teman dari jurusan dan angkatan yang sama, bertugas untuk mengamati aktivitas siswa secara keseluruhan. Untuk mendukung keakuratan data dalam melakukan observasi, peneliti juga menggunakan media audio video berupa *handycam*, yang berfungsi untuk merekam segala kejadian siswa selama proses penelitian berlangsung. Sehingga jika *observer* lupa akan kejadian di dalam kelas, dapat dengan mudah dibantu dengan alat tersebut. Keaktifan Belajar Akuntansidinilai sesuai dengan pedoman penilaian dan pedoman observasi. Hasil penilaian untuk setiap siswa akan dijumlahkan lalu dipersentasekan untuk mengetahui tingkat pencapaian Keaktifan Belajar Akuntansi. Hasil penilaian pada siklus I akan dibandingkan dengan hasil siklus II.

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan sebagai pedoman dalam melakukan observasi untuk memperoleh data berbagai aspek pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas, hubungan interaksi guru dengan siswa, dan interaksi siswa dengan siswa (Rochiati Wiriaatmadja, 2009: 125). Dalam penelitian ini catatan lapangan dibuat oleh dua orang *observer* yang digunakan untuk mendapatkan data tentang situasi, kondisi, dan aktivitas guru serta siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan

Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPoli.

F. Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Pedoman observasi Keaktifan Belajar Akuntansi berisi pedoman pengamatan aktivitas yang terjadi selama pembelajaran di dalam kelas. Berikut disajikan indikator Keaktifan Belajar Akuntansi yang akan diteliti.

Tabel 2. Kisi-kisi Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi

No	Aspek		Uraian Indikator
1	Keaktifan visual	a	Siswa memperhatikan penjelasan guru atau teman
		b	Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.
2	Keaktifan lisan	c	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM/siswa saat kegiatan tim.
		d	Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman.
		e	Siswa melakukan diskusi kelompok.
3	Keaktifan mendengar	f	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan presentasi.
		g	Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan <i>games-tournament</i> .
4	Keaktifan menulis	h	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru.
		i	Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar tim.
		j	Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat <i>games-turnament</i> dengan media AkuntaPoli.

Kisi-kisi observasi Keaktifan Belajar Akuntansi merujuk pada teori keaktifan belajar Paul D. Dierich (dalam Ahmad Rohani, 2004:9).

Pedoman penyekoran Keaktifan Belajar Akuntansidalam pembelajaran akuntansi dengan Metode Pembelajaran Kooperatif TeknikTGT:

- a. Siswa memperhatikan penjelasan guru atau teman

Skor 2: Siswa selalu memperhatikan penjelasan guru/teman.

Skor 1: Siswa kadang-kadang memperhatikan penjelasan guru/teman (memperhatikan sembari bercanda/ngobrol sendiri).

Skor 0: Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru/teman.
- b. Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru

Skor 2: Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.

Skor 1: Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru jika disuruh guru.

Skor 0: Siswa tidak membaca buku/materi Akuntansi dari guru.
- c. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM/siswa saat kegiatan tim

Skor 2: Siswa mengajukan pertanyaan lebih dari 5 kali kepada guru saat KBM/siswa saat kegiatan tim.

Skor 1: Siswa mengajukan pertanyaan antara 1-4 kepada guru saat KBM/siswa saat kegiatan tim.

Skor 0: Siswa tidak pernah mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM/siswa saat kegiatan tim.
- d. Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman

Skor 2: Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman lebih dari 5 kali.

Skor 1: Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman antara 1-4 kali.

Skor 0: Siswa tidak pernah memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru teman.

e. Siswa melakukan diskusi kelompok

Skor 2: Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai topik pembelajaran yang diberikan selama setengah lebih jalannya kegiatan diskusi.

Skor 1: Siswa melakukan diskusi kelompok tetapi tidak sesuai topik pembelajaran atau hanya setengah kurang dari jalannya kegiatan diskusi.

Skor 0: Siswa tidak melakukan apa pun dalam diskusi kelompok.

f. Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan presentasi

Skor 2: Siswa selalu mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan presentasi.

Skor 1: Siswa kadang-kadang mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan presentasi (mendengarkan sembari mengobrol dengan temannya diluar topik).

Skor 0: Siswa tidak mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan presentasi.

g. Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games-tournament*

Skor 2: Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games-tournaments* selama setengah lebih jalannya kegiatan diskusi dengan serius.

Skor 1: Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games-tournament* tetapi tidak kurang dari setengah jalannya kegiatan diskusi serta sering bercanda.

Skor 0: Siswa tidak mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games-tournament*.

- h. Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru

Skor 2: Siswa mencatat materi yang diberikan oleh guru tanpa disuruh.

Skor 1: Siswa mencatat materi yang diberikan oleh guru jika disuruh.

Skor 0: Siswa tidak mencatat materi yang disampaikan oleh guru.

- i. Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar tim

Skor 2: Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar tim dengan lengkap dan tepat waktu.

Skor 1: Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar tim tetapi kurang lengkap dan tidak tepat waktu.

Skor 0: Siswa tidak mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar tim.

- j. Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games-tournament* dengan media AkuntaPoli

Skor 2: Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games-tournament* dengan media AkuntaPoli dengan benar.

Skor 1: Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games-tournament* dengan media AkuntaPoli tetapi tidak benar/salah.

Skor 0: Siswa tidak menjawab pertanyaan (menulis) saat *games-tournament* dengan media AkuntaPoli.

Tabel 3. Pedoman Penyebaran Keaktifan Belajar Akuntansi

No	Nama Siswa	Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi										Jumlah
		Visual		Lisan			Mendengar		Menulis			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
21												
22												
23												
24												
25												
26												
27												
Jumlah												
% Keaktifan Tiap Aspek												
% Keaktifan Indikator												

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan berupa formulir yang digunakan sebagai catatan berbagai aspek dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, suasana kelas,

pengelolaan kelas yang dilakukan guru, interaksi yang dilakukan guru dan siswa. Catatan ini juga digunakan untuk mengetahui hal-hal yang tidak sesuai dengan perencanaan.

G. Rancangan Penelitian

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan penelitian ini menurut Suharsimi Arikunto (2008:17-20) yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berikut ini dijelaskan masing-masing siklus beserta keempat komponen penelitian tindakan kelas yang dilakukan:

1. Siklus I

a. Perencanaan

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Akuntansi dengan menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT).
- 2) Membuat pedoman observasi sebagai instrumen untuk observasi/pengamatan yang berisi kejadian-kejadian yang mungkin muncul selama pembelajaran.
- 3) Menyiapkan format catatan lapangan yang akan digunakan oleh *observer* untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran.
- 4) Membagi siswa menjadi beberapa tim, satu tim terdiri dari empat siswa yang memiliki kemampuan heterogen berdasarkan kemampuan akademik dan membuat nomor punggung berdasarkan nomor presensi.

- 5) Menyiapkan perlengkapan untuk menunjang Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT).

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai pendidik adalah peneliti sendiri. Pada tahap ini dilakukan suatu tindakan untuk menghasilkan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran menjadi lebih efektif, siswa menjadi lebih aktif. Hal-hal yang dilakukan pada tahap pelaksanaan Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Akuntapoli adalah sebagai berikut:

1) Tahap Mengajar (*Teaching*)

Dalam tahap ini guru mengajarkan materi pelajaran yang diajarkan hanya secara garis besarnya saja dari suatu materi, biasanya dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, maupun dengan diskusi yang dipimpin oleh guru. Materi pengajaran biasa berupa fakta, konsep, prinsip, atau prosedur. Kegiatan ini lebih berupa pengantar atau apersepsi. Pada kegiatan ini, tugas guru adalah menjelaskan hal-hal yang sifatnya mendasar tentang materi yang akan dipelajari siswa.

2) Belajar Tim (*Teams Study*)

Dalam tahap ini siswa dibentuk ke dalam tim yang terdiri dari 5 orang anggota dengan kemampuan yang heterogen. Tugas mereka ialah menjawab soal diskusi yang telah diberikan guru secara tuntas. Antar teman dalam tim diharapkan saling membantu apabila ada temannya yang kesulitan dalam mengerjakan soal tersebut.

3) *Games*

Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian materi kelas dan belajar kelompok. *Games* ini menggunakan media permainan AkuntaPoli (Akuntansi-Monopoli) jadi setiap kelompok diberikan satu set permainan AkuntaPoli (Akuntansi-Monopoli), kemudian memainkan sesuai yang telah diberikan oleh guru.

4) *Tournament*

Dalam tahap *tournament*, setiap tim mewakili anggotanya untuk maju ke meja *tournament* yang telah disediakan. Di setiap meja *tournament* telah disiapkan satu set permainan AkuntaPoli dengan pertanyaan-pertanyaan yang berbeda. Jika benar dalam menjawab akan diberi uang AkuntaPoli, apabila sebaliknya, siswa tersebut tidak mendapatkan uang. Uang tersebut kemudian dikumulatifkan pada setiap anggota masing-masing di tim awal. Tim yang mendapatkan jumlah uang terbanyak berhak keluar menjadi pemenang dan mendapatkan hadiah.

c. Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung ini sebagai upaya dalam mengamati pelaksanaan tindakan. Pengamatan merupakan salah satu cara untuk menilai pelaksanaan pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT). Pengamatan dilakukan untuk melihat secara langsung pelaksanaan proses pembelajaran siswa yang Menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT). Terdapat dua orang mahasiswa Pendidikan Akuntansi yang bertugas sebagai *observer* untuk tugas yang berbedadalam mengamati jalannya pembelajaran berdasarkan lembar observasi Keaktifan Belajar Akuntansi yang telah disiapkan oleh peneliti.

d. Refleksi

Data yang diperoleh pada lembar observasi dianalisis, selanjutnya dilakukan refleksi. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dengan Guru Akuntansi yang bersangkutan. Diskusi tersebut bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan yaitu dengan cara melakukan penilaian terhadap proses yang telah terjadi, masalah yang muncul, dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Apabila hasil evaluasi telah diperoleh, maka segera dicari jalan keluar terhadap masalah-masalah yang mungkin timbul agar dapat dibuat rencana perbaikan pada siklus II.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II memperhatikan refleksi pada siklus I.

Perencanaan pada siklus II meliputi:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Akuntansi dengan menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT).
- 2) Menyiapkan pedoman observasi sebagai instrumen untuk observasi/pengamatan yang berisi kejadian-kejadian yang mungkin muncul selama pembelajaran.
- 3) Menyiapkan format catatan lapangan yang akan digunakan untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran.
- 4) Mempersiapkan pertanyaan dan sumber-sumber yang digunakan siswa untuk menggiring siswa ke arah pemecahan masalah.
- 5) Menyiapkan perlengkapan untuk menunjang pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu soal latihan dan media pembelajarannya.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pada intinya sama seperti pada siklus I yaitu peneliti sendiri yang mengajar siswa dengan menggunakan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Pada siklus II ini, jenis kasus yang disajikan sama dengan siklus I tetapi pertanyaan yang ada di permainan diberikan berbeda.

c. Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung sebagai upaya dalam mengamati pelaksanaan tindakan. Pengamatan merupakan salah satu cara untuk menilai pelaksanaan pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT). Pengamatan dilakukan untuk melihat secara langsung pelaksanaan proses pembelajaran siswa dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT). Terdapat dua orang mahasiswa Pendidikan Akuntansi yang bertugas sebagai *observer* untuk tugas yang berbeda dalam mengamati jalannya pembelajaran berdasarkan lembar observasi Keaktifan Belajar Akuntansi yang telah disiapkan oleh peneliti.

d. Refleksi

Refleksi pada siklus II digunakan untuk membedakan hasil siklus I dengan siklus II apakah ada peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi atau tidak. Jika belum terjadi peningkatan maka siklus dapat diulang kembali.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Data Deskriptif dengan Persentase. Analisis data deskriptif dengan persentase

digunakan untuk menganalisis data Keaktifan Belajar Akuntansi. Analisis ini dilakukan dengan:

1. Mengolah skor Keaktifan Belajar Akuntansi

- a. Membuat kategori penyekoran untuk Keaktifan Belajar Akuntansi.
- b. Mengitung dan menjumlahkan skor keaktifan belajar pada tiap siswa.
- c. Menghitung dan menjumlahkan skor untuk masing-masing Keaktifan Belajar Akuntansi yang diamati.
- d. Menghitung skor Keaktifan Belajar Akuntansi pada setiap aspek yang diamati dengan rumus :

$$\frac{\text{jumlah skor pada setiap aspek}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2012: 144)

- e. Menghitung peningkatan persentase Keaktifan Belajar Akuntansi dengan rumus :

1) Peningkatan persentase relatif

$$\frac{B - A}{A} \times 100\%$$

Keterangan:

B: Persentase Skor Siklus II tiap indikator

A: Persentase Skor Siklus I tiap indikator

2) Peningkatan persentase absolut

$$B - A$$

Keterangan:

B: Persentase Skor Siklus II tiap indikator

A: Persentase Skor Siklus I tiap indikator

- f. Menghitung persentase skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansidengancara membagi skor totalKeaktifan Belajar Akuntansidengan jumlah indikator yang digunakan.

2. Menyajikan data

Setelah data Keaktifan Belajar Akuntansidiolah, data ditampilkan secara sederhana dan disajikan ke dalam bentuk tabel dan grafik, sehingga lebih mudah dipahami.

3. Menarik kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan pada awal penelitian. Dalam penelitian ini, setelah data disajikan dalam bentuk tabel dan grafik, dilakukan pemaknaan data ke dalam pernyataan.

I. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Kualitas pembentukan kompetensi dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil. Dari segi proses, pembentukan kompetensi dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembentukan kompetensi dapat, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya diri sendiri (E. Mulyasa, 2010:218). Maka kriteria keberhasilan tindakan dalam peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi apabila skor persentase Keaktifan Belajar Akuntansi di setiap indikator diatas 75%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Lokasi Penelitian

- a. Nama Madrasah : MAN YOGYAKARTA III
- b. Nama Kepala Sekolah Madrasah : Drs. Suharto.
- c. Alamat :
 - 1) Jalan/nomor : Jl. Magelang KM.4
 - 2) Desa/Kelurahan : Sinduadi.
 - 3) Kecamatan : Mlati.
 - 4) Kabupaten/Kodya : Sleman.
 - 5) Propinsi : Daerah Istimewa Yogyakarta.
 - 6) Telepon/Fax. : (0274) 513613.
 - 7) Website : www.mayoga.net
 - 8) E-Mail Madrasah : man3.513613@yahoo.com
 - 9) Status Madrasah : Negeri.

2. Kondisi Umum MAN Yogyakarta III

MAN Yogyakarta III memiliki visi yaitu: Terwujudnya Lulusan Madrasah yang UngguL dalam imtak dan iptek, TeRAmpil mengamalkan ilmu dan hidup bermasyarakat, berjiwa kompetitif dalam berkePRIbadian MATang (ULTRA PRIMA).

Misi MAN Yogyakarta III ialah:

1. Menyelenggarakan dan menghidupkan pendidikan ber-Ruh Islam, menggiatkan ibadah, memperteguh keimanan dan akhlakul karimah.
2. Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas, berbudaya keunggulan, kreatif, inovatif dan menyenangkan.
3. Membekali siswa dengan *life skill*, baik *general life skill* maupun *specific life skill*.
4. Memadukan penyelenggaraan program pendidikan umum dan pendidikan agama.
5. Melaksanakan tata kelola madrasah yang professional, efektif, efisien, transparan dan akuntabel.
6. Menyelenggarakan pendidikan lingkungan hidup secara integral sebagai upaya pelestarian lingkungan, pencegahan pencemaran dan kerusakan lingkungan

Sarana dan prasarana yang disediakan sekolah untuk menunjang proses pembelajaran sangat memadai, diantaranya:

1. Kampus yang bersih, rapi asri, tenang, aman dan nyaman (Sekolah Sehat Nasional 2009, Sekolah Adiwiyata Nasional 2012)
2. Kelas lengkap dan *representatife (modern)*
3. Perpustakaan luas, lengkap dan inspiratif (Perpustakaan Terbaik Nasional 2007)
4. Peralatan multimedia lengkap
5. Studio Musik : Band, gitar akustik, musik islami, dll.

6. Laboratorium : Fisika, Kimia, Biologi, Matematika, IPS, PAI, TIK, Bahasa.
7. Workshop Keterampilan Tata Busana, Teknisi Komputer, *Handy Craft* dan Desain Interior
8. Aula yang luas dan memadai
9. Ruang pelatihan yang luas dan modern
10. Kafe dan Koperasi MAYOGA
11. Lapangan Olah Raga
12. Masjid
13. Pusat Sumber Belajar Bersama
14. Ruang UKS lengkap.

MAN Yogyakarta III juga didukung oleh tenaga pengajar yang berjumlah 61 orang yang terdiri dari Guru Tetap (PNS) dan Guru Tidak Tetap (GTT). Sekolah ini memiliki 3 jurusan di kelas XI dan XII (IPA, IPS, Keagamaan), pada tahun 2011 MAN Yogyakarta III ditunjuk Departemen Agama sebagai Rintisan Madrasah Unggulan dengan ditandai dibukanya kelas internasional.

3. Kondisi Umum Kelas XI IPS 3

Kelas XI IPS 3 merupakan salah satu kelas diantara tiga kelas IPS pada jenjang kelas XI MAN Yogyakarta III tahun ajaran 2012/2013. Jumlah siswa kelas XI IPS 3 adalah 27 siswa yang terdiri dari 14 siswa dan 13 siswi. Fasilitas pembelajaran yang ada pada kelas XI IPS 3 sama dengan kelas-kelas lainnya seperti *white board*, penghapus, meja dan bangku

siswa, meja dan bangku guru, LCD proyektor, dan kipas angin. Selain itu, dinding kelas XI IPS 3 terdapat papan administrasi kelas. Secara umum kondisi kelas XI IPS 3 baik untuk jalannya proses pembelajaran.

B. Pra Penelitian Tindakan Kelas

Kegiatan sebelum penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Observasi Awal

Kegiatan pra-tindakan diawali dengan diskusi antara peneliti dengan guru tentang permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran Akuntansi, observasi awal, serta menyusun rancangan tindakan dengan penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Akuntapoli. Rancangan yang disusun tersebut merupakan metode pembelajaran aktif dengan 4 kegiatan inti (presentasi, bekerja tim, *games-tournament*, penghargaan tim) diharapkan dapat meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi serta penggunaan media Akuntapoli (Akuntansi-Monopoli) diharapkan siswa dapat belajar Akuntansi dengan menyenangkan. Dengan demikian metode ini diharapkan mampu meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan melalui konsultasi dengan guru, diketahui bahwa masih terdapat masalah yang dihadapi siswa kelas XI IPS 3 selama proses pembelajaran, yaitu Keaktifan Belajar Akuntansi yang masih rendah. Penerapan metode pembelajaran yang

digunakan diduga mempengaruhi Keaktifan Belajar Akuntansi. Penggunaan metode ceramah dan latihan (saat observasi) yang digunakan oleh guru tidak dapat memaksimalkan Keaktifan Belajar Akuntansi. Metode pembelajaran ini hanya berpusat kepada guru, bersifat satu arah sehingga interaksi antara guru dan siswa tidak dapat terjalin dengan baik.

Observasi awal dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui proses pembelajaran di kelas. Observasi awal ini dilakukan pada hari Sabtu tanggal 11 Mei 2013. Berdasarkan observasi tersebut, peneliti menemukan persamaan hasil observasi dengan pernyataan guru bahwa permasalahan utama di kelas adalah mengenai Keaktifan Belajar Akuntansi mengenai kurangnya keaktifan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru atau teman, membaca buku/materi Akuntansi dari guru, mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM/siswa saat kegiatan tim, memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman, melakukan diskusi kelompok, mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan presentasi, mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games-tournament*, mencatat materi yang disampaikan oleh guru, mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar tim, menjawab pertanyaan (menulis) saat *games-tournament* dengan media Akuntapoli.

Dari penemuan masalah tersebut perlu adanya suatu tindakan penyelesaian masalah aktivitas siswa dalam pembelajaran akuntansi kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III. Peneliti menawarkan Penerapan Metode

Pembelajaran Koooperatif Teknik TGT dengan Bantuan Media AkuntaPoli untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013.

2. Perencanaan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT

Untuk mengatasi masalah Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3, maka dibuatlah rencana pembelajaran yang cocok sebagai upaya meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi. Metode pembelajaran yang dipilih yaitu Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPoli. Metode pembelajaran tersebut dipilih karena dalam pembelajaran TGT terdapat 4 kegiatan utama diantaranya; presentasi kelas, belajar tim, *games-tournament*, serta penghargaan tim. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teknik *Temas Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPoli merupakan suatu teknik dari pembelajaran aktif dengan menempatkan siswa sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran, serta kombinasi permainan AkuntaPoli (Akuntansi Monopoli) diharapkan siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga siswa nantinya dapat merasakan belajar akuntansi itu menyenangkan. Melalui keempat unsur kegiatan yang ada didalamnya, diharapkan siswa dapat aktif dalam memperhatikan penjelasan guru atau teman, membaca buku/materi Akuntansi dari guru, mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM/siswa saat kegiatan tim, memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman, melakukan diskusi kelompok,

mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan presentasi, mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games-tournament*, mencatat materi yang disampaikan oleh guru, mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar tim, menjawab pertanyaan (menulis) saat *games-tournament* dengan media AkuntaPoli.

Setelah ditetapkan metode pembelajaran yang akan diterapkan guna meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi, peneliti berkolaborasi dengan guru untuk merencanakan tindakan yang akan dilaksanakan. Peneliti membuat perencanaan pembelajaran dan mengkonsultasikan kepada guru agar guru dapat memberikan kritik ataupun saran serta memahami konsep dari penelitian yang akan dilaksanakan.

3. Penyusunan Rencana Tindakan

Peneliti akan menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT dengan Bantuan Media AkuntaPoli sebanyak dua siklus. Kegiatan inti dalam pembelajaran akuntansi dengan teknik TGT adalah presentasi kelas, belajar tim, *games-tournament*, dan penghargaan tim. Pada saat pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai guru yang bertugas sebagai pemberi informasi dan fasilitator selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sedangkan yang menjadi *observer* dengan tugas yang berbeda ialah 2 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi untuk menilai Keaktifan Belajar Akuntansi serta menilai hasil *games-tournament* untuk menentukan tim terbaik.

Keaktifan Belajar Akuntansi yang diamati oleh *observer* adalah siswa memperhatikan penjelasan guru atau teman, siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru, siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM/siswa saat kegiatan tim, siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman, siswa melakukan diskusi kelompok, mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan presentasi, siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games-tournament*, siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru, siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar tim, siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games-tournament* dengan media AkuntaPoli.

C. Hasil Penelitian

1. Siklus I

Peneliti menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT dengan Bantuan Media AkuntaPoli siklus I pada hari Rabu, 15 Mei 2013 pukul 12.50 WIB sampai dengan pukul 13.30 WIB. Guru yang mengajar dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, sedangkan *observer* ialah dua mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi dengan tugas setiap orang yang berbeda. Materi yang diajarkan pada siklus I yaitu mengenai Jurnal Umum. Materi Jurnal Umum sebenarnya telah diajarkan guru kepada siswa, sesuai dengan permintaan dari guru saat melakukan kegiatan pra siklus dikarenakan banyak siswa yang masih kurang paham maka peneliti mengajarkan Jurnal Umum di siklus I. Berikut diuraikan

hasil Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT dengan Bantuan Media AkuntaPoli pada siklus I:

a. Perencanaan

Sebelum memulai tindakan pelaksanaan pembelajaran kooperatif teknik TGT dengan bantuan media AkuntaPoli dilakukan perencanaan pembelajaran dengan langkah-langkah:

- 1) Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP dari silabus yang didapatkan dari guru mata pelajaran sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif teknik TGT dengan bantuan media AkuntaPoli.
- 2) Menyiapkan daftar nama kelompok belajar dengan berpedoman pada nilai hasil belajar siswa.
- 3) Menyiapkan soal tugas dan soal *games-turnamen* media AkuntaPoli.
- 4) Menyiapkan hadiah atau *reward* bagi tim yang terbaik saat *turnamen*.
- 5) Menyiapkan lembar observasi Keaktifan Belajar Akuntansidan catatan lapangan sebagai pedoman dalam pelaksanaan tindakan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPoli.
- 6) Berdiskusi dengan guru mata pelajaran mengenai RPP dan skenario Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPoli yang akan dilaksanakan.

b. Tindakan

Pada tahap tindakan, peneliti sebagai guru melaksanakan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Akuntapoli sesuai rencana berdasarkan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Akuntapolidibagi dalam empat tahap yaitu, presentasi kelas, belajar tim, *games-tournamen*, dan penghargaan tim. Pelaksanaan pembelajaran tersebut pada hari Rabu 15 Mei 2013.

1) Rabu, 15 Mei 2013

a) Kegiatan awal

Guru memberi salam kepada para siswa dan dilanjutkan presensi kehadiran siswa. Sebelum memulai materi pembelajaran guru terlebih dahulu melakukan apersepsi dengan menjelaskan tujuan pembelajaran serta skenario pembelajaran.

b) Kegiatan inti

(1) Presentasi kelas

Tindakan pertama dalam pelaksanaan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Akuntapoli adalah presentasi kelas. Guru melakukan presentasi materi di dalam kelas dengan media *powerpoint* kurang lebih 15 menit. Materi yang

diajarkan mengenai Jurnal Umum. Selama tahap presentasi kelas guru beberapa kali memberi pertanyaan kepada siswa dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika belum memahami materi yang sedang diajarkan. Respon siswa terhadap materi bisa dikatakan cukup baik, karena banyak siswa yang memperhatikan penjelasan dari guru serta menjawab saat guru memberikan pertanyaan.

(2) Belajar tim

Setelah tahap presentasi kelas selesai kemudian dilanjutkan tahap belajar tim. Siswa dibentuk menjadi tim belajar kecil yang berjumlah 5-6 siswa setiap tim, sehingga terbentuk 5 tim dalam kelas. Pembagian tim belajar ini dengan memperhatikan heterogenitas siswa berdasarkan nilai hasil belajar siswa. Guru membacakan pembentukan tim di depan kelas dan siswa langsung mengelompok sesuai instruksi dari guru.

Setelah seluruh siswa berada dalam timnya, guru langsung memberikan tugas yang harus dikerjakan oleh masing-masing siswa dengan cara berdiskusi atau bekerja sama dalam timnya. Siswa mulai mengerjakan tugas yang diberikan dan saling membantu satu sama lain jika teman satu timnya tidak bisa atau langsung

bertanya kepada guru. Keaktifan Belajar Akuntansi mulai tampak saat belajar tim.

Dalam belajar tim , kerjasama antar siswa di dalam tim mulai kentara. Mereka saling membantu sekiranya ada kawannya yang kesusahan dalam mengerjakan soal yang diberikan. Akan tetapi masih ada siswa yang kurang aktif dalam diskusi dan hanya mengerjakan tugas dengan melihat jawaban teman satu timnya tanpa berusaha mengerjakan secara mandiri. Tugas wajib dikumpulkan sesuai dengan waktu yang telah disepakati.

(3) *Games-Tournament* AkuntaPoli(Akuntansi-Monopoli)

Games yang diberikan yaitu AkuntaPoli. Sebelum memulai *tournament* guru terlebih dahulu membagi siswa yang telah berada dalam tim tersebut kedalam 5 meja *tournament*. Pembagian siswa kedalam meja-meja *tournament* berdasarkan homogenitas kemampuan siswa. Masing-masing meja *tournament* di tempati oleh perwakilan tiap tim sesuai dengan kemampuan masing-masing. Setelah siswa menempati meja *tournament*, guru membacakan aturan permainannya. Langkah-langkah dalam permainan TGT sebagai berikut:

- (a) Siswa menempati meja-meja *tournament* sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru

- (b) Media AkuntaPoli diberikan di setiap meja *tournament*, siswa diminta untuk mempersiapkan media pembelajar tersebut.
- (c) Siswa menentukan urutan dalam bermain
- (d) Siswa yang mendapat urutan bermain di minta mengocok dadu, kemudian berjalan sesuai angka dadu yang keluar menempati petak-petak yang tersedia.
- (e) Di setiap petak permainan AkuntaPoli ada warna *orange*/merah di sudut kanan atas. Siswa wajib mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan warna yang ada di petak tersebut.
- (f) Kartu pertanyaan diambil oleh pemain sebelumnya untuk dibacakan. Pemain kemudian menjawab pertanyaan tersebut dengan menulisnya di lembar jawab yang telah diberikan.
- (g) Untuk mengkonfirmasi jawaban dari pemain itu benar atau salah, siswa yang mengambilkan kartu tadi melihat kunci jawaban di belakang kartu soal yang sebelumnya telah di *streples*.
- (h) Pemain akan mendapatkan uang AkuntaPoli sebesar Rp 1.000,00 apabila benar, jika salah maka pertanyaan akan jadi rebutan pemain lain kecuali yang mengambilkan pertanyaan.
- (i) Setelah waktu turnamen habis, setiap pemain diminta untuk merekap jumlah uang yang ia

dapatkan kemudian diminta untuk kembali ke posisi awal (saat pembentukan tim).

(4) Penghargaan tim

Penghargaan tim diberikan kepada tim yang memperoleh uang terbanyak. Setiap pemain telah kembali di tim masing-masing, kemudian setiap tim mengakumulasikan perolehan uang mereka. Pemenang ialah tim yang mendapat jumlah uang AkuntaPoli terbanyak.

c) Kegiatan akhir

Guru menyimpulkan materi pembelajaran bersama dengan siswa, kemudian memberikan informasi untuk mempelajari materi Jurnal Penyesuaian di pertemuan selanjutnya. Menutup dengan doa dan memberi salam kepada para siswa.

c. Pengamatan

Selama melakukan pengamatan, *observer* menggunakan lembar observasi, catatan lapangan, serta kamera DSLR untuk merekam atau pun mencatat kegiatan pembelajaran dan Keaktifan Belajar Akuntansi. Hal-hal yang diamati selama *observer* melakukan pengamatan adalah melihat Keaktifan Belajar Akuntansi selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPoli.

Hasil pengamatan siklus I dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu:

1) Data Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I

Tabel 4. Skor Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I

No	Aspek	Indikator	Persentase
	Visual	Siswa memperhatikan penjelasan guru atau teman.	75,93
		Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.	77,78
3	Lisan	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM/siswa saat kegiatan tim.	75,93
4		Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman.	77,78
5		Siswa melakukan diskusi kelompok.	75,93
	Mendengar	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan presentasi.	79,63
		Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan <i>games-tournament</i> .	79,63
	Menulis	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru.	77,78
		Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar tim.	83,33
0		Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat <i>games-tournament</i> dengan media AkuntaPoli.	85,19
Persentase Keaktifan Belajar Akuntansi			78,89

Sumber : Data Primer yang Diolah

*perhitungan ada pada lampiran halaman 149

Berdasarkan tabel di atas, dari 27siswa yang mengikuti pembelajaran Akuntansi di kelas XI IPS 3MAN Yogyakarta III diperoleh data Keaktifan Belajar Akuntansiyang meliputi 75,93% siswamemperhatikan penjelasan guru atau teman; 77,78% siswamembaca buku/materi Akuntansi dari guru; 75,93% siswamengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM/siswa saat kegiatan tim; 77,78% siswamemberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman; 75,93% siswamelakukan diskusi kelompok; 79,63% siswamendengarkan penjelasan guru saat kegiatan presentasi; 79,63% siswamendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games-tournament*; 77,78% siswamencatat materi yang disampaikan oleh guru; 83,33% siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar tim dan 85,19% siswamenjawab pertanyaan (menulis) saat*games-tournament* dengan media AkuntaPoli. Dari gambaran persentaseKeaktifan Belajar Akuntansi tersebut terlihat bahwa proses pembelajaran banyak melibatkan keaktifan belajarsehingga pembelajaran yang dikembangkan berpusat pada siswa.

Berdasarkan hasil penelitian Keaktifan Belajar Akuntansi siklus I menunjukkan bahwa indikator pencapaian minimal Keaktifan Belajar Akuntansi 75% sudah tercapai, yakni dengan pencapaian siklus I sebesar 78,89%.Keterercapainya indikator keberhasilan siklus I belum didukung oleh kesetaraan pencapaian persentase

setiap indikator lainnya. Indikator siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar tim dan indikator siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games-turnament* dengan media AkuntaPoli mendapatkan persentase diatas 80% akan tetapi indikator siswa memperhatikan penjelasan guru atau teman, siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM/siswa saat kegiatan tim, siswa melakukan diskusi kelompok hanya mendapat persentase sebesar 75,93% yang merupakan batas bawah dari keberhasilan indikator yang dibuat (75%). Perlu perhatian khusus di siklus II agar indikator yang masih lemah dapat ditingkatkan lagi.

a. Refleksi

Refleksi merupakan langkah yang dilakukan setelah mengetahui hasil dari tindakan pada siklus I. Berdasarkan hasil tersebut, maka peneliti dan guru berdiskusi untuk melakukan tindakan selanjutnya dalam rangka memperbaiki siklus I. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pada umumnya sudah baik, meskipun terdapat beberapa hal yang masih perlu ditingkatkan karena pelaksanaan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Temas Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Akuntapoli belum berjalan sesuai harapan.

Hasil penilaian Keaktifan Belajar Akuntansi pada siklus I menunjukkan bahwa masih ada 3 (tiga) indikator Keaktifan Belajar

Akuntansi yang mendapat persentase diambang batas bawah persentase skor keberhasilan yaitu 75,93% dari 75%. Keaktifan Belajar Akuntansi dalam memperhatikan penjelasan guru atau teman, Keaktifan Belajar Akuntansi mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM/siswa saat kegiatan tim, Keaktifan Belajar Akuntansi melakukan diskusi kelompok. Ketiga indikator tersebut, perlu perhatian khusus agar di siklus II terjadi peningkatan persentasenya. Berikut ini bentuk perhatian khusus yang perlu dilakukan oleh peneliti:

1) Peningkatan manajemen kelas

Adaptasi antara guru (dalam hal ini peneliti) dengan siswa. Dikarenakan belum kenal dengan guru maka beberapa siswa yang masih canggung untuk bertanya/berinteraksi dengan guru. Perlu *intermezzo* serta menyakinkan kepada mereka bahwa belajar kali ini sangat nyaman dan menyenangkan, serta jangan takut untuk salah.

2) Manajemen waktu

Pihak guru pembimbing memberikan alokasi waktu untuk siklus I sebesar 2x40. Dikarenakan menurut guru mapel tersebut materi Jurnal Umum sudah pernah diajarkan, hanya saja perlu pengulangan dengan metode yang mudah agar siswa lebih mudah memahami. Pembelajaran Siklus I terlaksana sesuai RPP, hanya saja menurut peneliti bagian *games-*

tournament dirasa masih kurang waktunya. Sehingga kedepan perlu alokasi waktu yang lebih banyak lagi dari sebelumnya, agar Keaktifan Belajar Akuntansi dapat tergambar dengan jelas.

2. Siklus II

Pada siklus II Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament*(TGT) dengan Bantuan Media Akuntapoli dilaksanakan selama 4 jam pelajaran pada hari Sabtu, 18 Mei 2013 dan Rabu, 22 Mei 2013. Materi yang diajarkan pada siklus II yaitu penyusunan Jurnal Penyesuaian.

a. Perencanaan

Secara teknis pelaksanaan pada siklus II sama dengan siklus I dengan memperhatikan hasil refleksi yang diperoleh pada siklus I. Perencanaan tindakan siklus II dilakukan dengan mempersiapkan materi Jurnal Penyesuaian.

- 1) Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP dari silabus yang didapatkan dari guru mata pelajaran sebagai pedoman dalam Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament*(TGT) dengan Bantuan Media Akuntapoli memperhatikan hasil refleksi siklus I.
- 2) Menyiapkan soal tugas kelompok dan soal turnamen.
- 3) Menyiapkan hadiah atau *reward* bagi tim yang terbaik saat turnamen.

- 4) Menyiapkan lembar observasi Keaktifan Belajar Akuntansidan catatan lapangan sebagai pedoman dalam Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament*(TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPoli.
- 5) Berdiskusi dengan guru mata pelajaran mengenai RPP dan skenario pembelajaran kooperatif teknik TGT yang akan dilaksanakan.

b. Tindakan

Sama seperti siklus I, pada tahap tindakan guru (peneliti) melaksanakan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament*(TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPolisesuai rencana berdasarkan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran kooperatif teknik TGT dibagi dalam empat tahap yaitu, presentasi kelas, belajar tim, *games-tournament*, dan penghargaan tim. Untuk pelaksanaan presentasi kelasdilaksanakan pada hari Sabtu, 18Mei 2013, sedangkan belajar tim dam *games-tournament*serta penghargaan tim dilaksanakan pada hari Rabu, 22Mei 2013.

1) Sabtu, 18Mei 2013

a) Kegiatan awal

Guru memberi salam kepada para siswa dan dilanjutkan presensi kehadiran siswa. Sebelum memulai materi pembelajaran guru terlebih dahulu melakukan apersepsi

dengan menjelaskan tujuan pembelajaran serta skenario pembelajaran, serta memberikan informasi tambahan kepada siswa, bahwa ada tambahan poin khusus dari guru kepada siswa yang aktif dalam KBM. Dikarenakan jam pertama, maka 30 menit awal pelajaran digunakan untuk kegiatan rutin madrasah berupa doa, ceramah, melafalkan Asmaul Husna bersama-sama satu sekolah melalui *speaker aktive*.

b) Kegiatan inti

(1) Presentasi kelas

Tindakan pertama dalam pelaksanaan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament*(TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPoli adalah presentasi kelas. Guru melakukan presentasi materi di dalam kelas dengan media *powerpoint* kurang lebih 40 menit. Materi yang diajarkan mengenai Jurnal Penyesuaian. Selama tahap presentasi kelas guru beberapa kali memberi pertanyaan kepada siswa mengenai Jurnal Penyesuaian, memberikan kuis-kuis di *powerpoint* untuk dikerjakan siswa di *whiteboard*, serta memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika belum memahami materi yang sedang diajarkan. Disaat guru memberikan pertanyaan-pertanyaan ringan

mengenai transaksi penyesuaian melalui *powerpoint* untuk diberikan kepada siswa, (siapa yang berani mengerjakan di depan akan mendapatkan poin khusus). Terlihat keaktifan yang luar biasa yang diperlihatkan oleh siswa. Setiap guru memberikan pertanyaan, siswa kemudian langsung berebut mengambil spidol untuk mengerjakan pertanyaan tersebut.

c) Kegiatan akhir

Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran mengenai Jurnal Penyesuaian, kemudian memberitahukan kepada siswa untuk pertemuan selanjutnya akan ada sesi belajar tim dan *games-tournament* dengan poin dan hadiah yang lebih banyak lagi. Siswa diminta untuk mempersiapkan menghadapi pertemuan selanjutnya. Guru menutup pelajaran dengan berdoa dan memberi salam.

2) Rabu, 22 Mei 2013

a) Kegiatan awal

Guru membuka pelajaran dan presensi kehadiran siswa. Guru mengulang materi pada pertemuan yang lalu mengenai Jurnal Penyesuaian serta mengatakan bahwa akan diadakan belajar tim serta *games-tournament* dengan hadiah yang luar biasa nantinya bagi yang menang.

b) Kegiatan inti

(1) Belajar tim

Setelah tahap presentasi kelas selesai kemudian dilanjutkan tahap belajar tim. Anggota tim sama seperti pada siklus I. Guru langsung meminta para siswa untuk mengelompok sesuai timnya.

Setelah seluruh siswa berada dalam timnya, guru langsung memberikan tugas yang harus dikerjakan oleh masing-masing siswa dengan cara berdiskusi atau bekerja sama dalam timnya. Siswa mulai mengerjakan tugas yang diberikan dan saling membantu satu sama lain jika teman satu timnya tidak bisa atau langsung bertanya kepada guru. Sama seperti siklus I, akan tetapi alokasi waktu untuk belajar tim pada Siklus II ditambah sehingga siswa tidak dibatasi dengan waktu yang terlalu singkat dalam mengerjakan. Disaat siklus I banyak siswa yang hanya *copy-paste* dikarenakan keterbatasan waktu, untuk Siklus II siswa mengerjakan sendiri, jika ada yang tidak bisa kemudian bertanya kepada kawannya ataupun gurunya dikarenakan mendapatkan waktu yang banyak untuk berfikir. Keaktifan Belajar Akuntansi mulai terlihat saat belajar tim.

Dalam belajar tim Siklus II siswa lebih terlihat aktif dibandingkan pada siklus I, meski masih ada siswa yang kurang maksimal dalam diskusi. Tugas wajib dikumpulkan pada akhir jam pelajaran meskipun belum selesai.

(2) *Games-Tournament*

Games yang diberikan yaitu AkuntaPoli. Sebelum memulai *tournament* guru terlebih dahulu membagi siswa yang telah berada dalam tim tersebut kedalam 5 meja *tournament*. Pembagian siswa kedalam meja-meja *tournament* berdasarkan homogenitas kemampuan siswa. Masing-masing meja *tournament* di tempati oleh perwakilan tiap tim sesuai dengan kemampuan masing-masing. Setelah siswa menempati meja *tournament*, guru membacakan aturan permainannya. Langkah-langkah dalam permainan TGT sebagai berikut:

- (a) Siswa menempati meja-meja *tournament* sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru
- (b) Media AkuntaPoli diberikan disetiap meja *tournament*, siswa diminta untuk mempersiapkan media pembelajaran tersebut.
- (c) Siswa menentukan urutan dalam bermain
- (d) Siswa yang mendapat urutan bermain di minta mengocok dadu, kemudian berjalan sesuai angka

dadu yang keluar menempati petak-petak yang tersedia.

- (e) Di setiap petak permainan AkuntaPoli ada warna *orange*/merah di sudut kanan atas. Siswa wajib mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan warna yang ada di petak tersebut.
- (f) Kartu pertanyaan diambil oleh pemain sebelumnya untuk dibacakan. Pemain kemudian menjawab pertanyaan tersebut dengan menuliskannya di lembar jawab yang telah diberikan.
- (g) Untuk mengonfirmasi jawaban benar/salah dari pemain, siswa yang mengambilkan kartu tadi melihat kunci jawaban di belakang kartu soal yang telah di *streples*.
- (h) Pemain akan mendapatkan uang AkuntaPoli sebesar Rp 10.000,00 apabila benar, jika salah maka pertanyaan akan jadi rebutan pemain lain kecuali yang mengambilkan pertanyaan untuk di jawab bagi yang bisa.
- (i) Setelah waktu *turnament* habis, setiap pemain diminta untuk merekap jumlah uang yang pemain dapatkan kemudian diminta untuk kembali ke posisi awal (saat pembentukan tim).

(3) Penghargaan tim

Penghargaan tim diberikan kepada tim yang memperoleh jumlah uang terbanyak. Dengan cara setiap pemainkembali ke tim masing-masing, kemudian setiap tim mengakumulasikan perolehan uang mereka.

c) Kegiatan akhir

Guru menyimpulkan materi pembelajaran bersama dengan siswa, memberi pesan agar selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran. Akuntansi ternyata mudah dan menyenangkan melalui AkuntaPoli. Menyerahkan media AkuntaPoli kepada sekolah, berdoa dan mengucapkan salam

d. Pengamatan

Selama melakukan pengamatan, *observer* menggunakan lembar observasi, catatan lapangan, serta kamera DSLR untuk merekam atau pun mencatat kegiatan pembelajaran dan Keaktifan Belajar Akuntansi. Hal-hal yang diamati selama *observer* melakukan pengamatan adalah melihat Keaktifan Belajar Akuntansi selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPoli. Hasil pengamatan siklus II dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu:

2) Data Keaktifan Belajar Akuntansi

Tabel 5. Skor Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus II

No	Aspek	Indikator	Persentase
1	Visual	Siswa memperhatikan penjelasan guru atau teman.	92,59
2		Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.	90,74
3	Lisan	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM/siswa saat kegiatan tim.	85,19
4	Lisan	Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman.	87,04
5		Siswa melakukan diskusi kelompok.	87,04
6	Mendengar	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan presentasi.	88,89
7		Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan <i>games-tournament</i> .	88,89
8	Menulis	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru.	92,59
9		Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar tim.	92,59
10		Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat <i>games-turnament</i> dengan media AkuntaPoli.	94,44

Sumber : Data Primer yang Diolah

*perhitungan ada pada lampiran halaman 171

Berdasarkan tabel di atas, dari 27siswa yang mengikuti pembelajaran Akuntansi di kelas XI IPS 3MAN Yogyakarta III

diperoleh data Keaktivitas Belajar Siswa yang meliputi 92,59% siswamemperhatikan penjelasan guru atau teman; 90,74% siswamembaca buku/materi Akuntansi dari guru; 85,19% siswamengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM/ siswa saat kegiatan tim; 87,04% siswamemberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman; 87,04% melakukan diskusi kelompok; 88,89% siswamendengarkan penjelasan guru saat kegiatan presentasi; 88,89% siswamendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games-tournament*; 92,59% siswamencatat materi yang disampaikan oleh guru; 92,59% siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar tim dan 94,44% siswamenjawab pertanyaan (menulis) saat *games-tournament* dengan media AkuntaPoli. Dari gambaran persentase Keaktifan Belajar Akuntansi tersebut terlihat bahwa proses pembelajaran banyak melibatkan aktivitas siswa sehingga pembelajaran yang dikembangkan berpusat pada siswa.

Hasil penelitian siklus II menunjukkan bahwa Keaktifan Belajar Akuntansi sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa Keaktifan Belajar Akuntansi telah melebihi indikator pencapaian minimal. Keaktifan Belajar Akuntansi di Siklus II mengalami perubahan cukup pesat karena sudah banyak siswa yang merasanyaman dan senang serta manfaat dari pembelajaran aktif dengan Metode Pembelajaran Koooperatif Teknik *Temas Games*

Tournament (TGT) dengan Bantuan Media Akuntapoli. Pada pembelajaran ini mereka lebih bisa belajar akuntansi dengan mudah dan menyenangkan.

c. Refleksi

Penerapan Metode Pembelajaran Koooperatif Teknik *Temas Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Akuntapoli pada siklus II secara keseluruhan berjalan dengan baik. Hal ini terbukti dengan meningkatnya Keaktifan Belajar Akuntansi dibandingkan pada siklus I dari seluruh indikator.

Pelaksanaan pembelajaran akuntansi dengan menerapkan Metode Pembelajaran Koooperatif Teknik *Temas Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Akuntapoli pada siklus II mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatnya Keaktifan Belajar Akuntansi. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa penerapan Metode Pembelajaran Koooperatif Teknik *Temas Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Akuntapoli untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013 dikatakan berhasil.

D. Pembahasan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III. Upaya peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi dengan menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Temas Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPoli meliputi tahapan presentasi kelas, belajar tim, *games-tournament*, dan penghargaan tim. Peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi dilihat dari siswa memperhatikan penjelasan guru atau teman, membaca buku/materi Akuntansi dari guru, mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM/siswa saat kegiatan tim, memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman, melakukan diskusi kelompok, mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan presentasi, mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games-tournament*, mencatat materi yang disampaikan oleh guru, mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar tim, menjawab pertanyaan (menulis) saat *games-tournament* dengan media AkuntaPoli dengan menggunakan sistem penyekoran.

Pada siklus I, secara keseluruhan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai perencanaan yang telah dibuat di mana guru sebagai pemberi informasi dan fasilitator di dalam kelas untuk mengelola keadaan kelas dapat dijalankan dengan baik. Proses pembelajaran yang diawali dengan presentasi oleh guru, belajar tim, *games-tournament*, serta penghargaan tim pada hari yang sama dapat berjalan dengan baik dibuktikan dengan persentase akhir rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi diatas 75% dan persentase tiap indikator yang diatas 75%, sehingga Siklus I berhasil. Walaupun dalam

persentase tiap indikator, terdapat indikator siswa memperhatikan penjelasan guru atau teman, siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM/siswa saat kegiatan tim, siswa melakukan diskusi kelompok hanya mendapat persentase sebesar 75,93% yang merupakan batas bawah dari keberhasilan indikator yang dibuat (75%). Alokasi waktu, manajemen kelas, serta penguatan melalui motivasi yang kurang merupakan permasalahan yang dihadapi pada siklus I, semuanya menjadi bahan refleksi untuk diperbaiki agar siklus II nantinya dapat berjalan dengan baik

Pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran melihat dari hasil refleksi siklus I dengan maksud untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Peningkatan Manajerial kelas dengan lebih komunikatif dengan siswa, penambahan alokasi jam pelajaran dilakukan dengan maksud untuk menambah waktu pembelajaran siswa dapat memperbaiki aktivitas belajar siswa. Terlihat aktivitas belajar siswa semakin meningkat saat pembelajaran Siklus II setelah kedua bahan refleksi tersebut dilaksanakan.

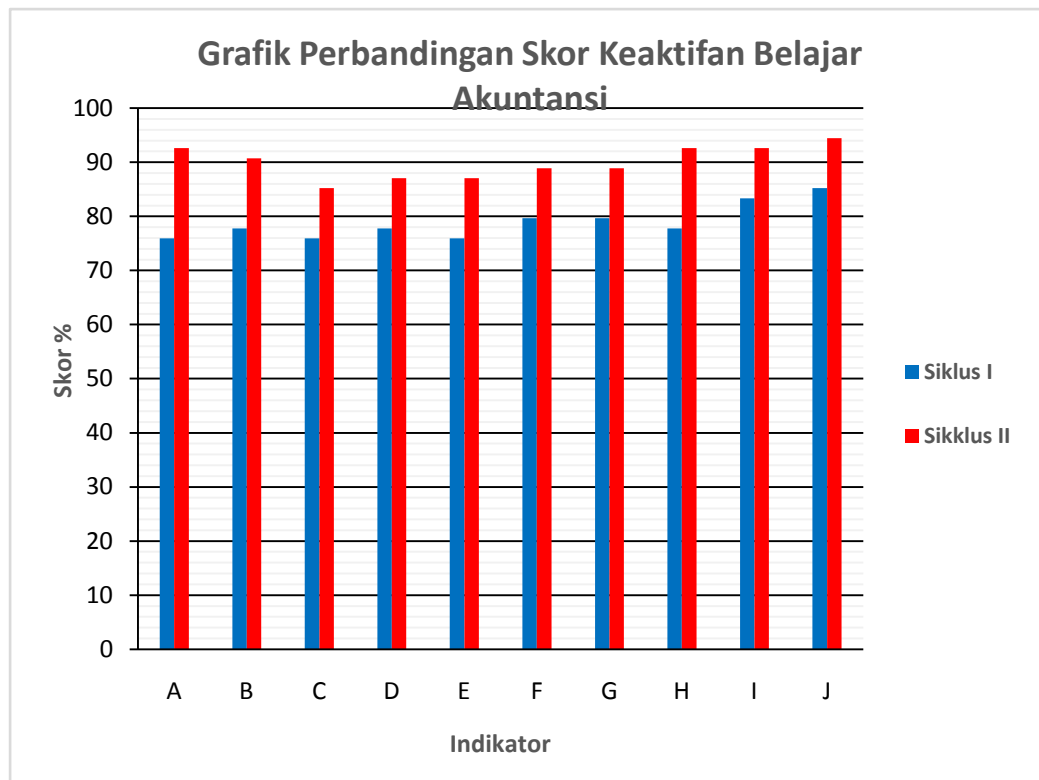
Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan adanya peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi setelah menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Akuntansi. Peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi terlihat jelas dari mulai siklus I, dan siklus II yang dilihat dengan meningkatnya persentase Keaktifan Belajar Akuntansi.

Tabel 6. Perbandingan Skor Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I dan II

No	Aspek	Indikator	Skor (%)		Peningkatan (%)	
			Siklus I	Siklus II	Absolut	Relatif
1	Visual	Siswa memperhatikan penjelasan guru atau teman.	75,93	92,59	16,66	21,94
2	Visual	Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.	77,78	90,74	12,96	16,66
3	Lisan	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM/siswa saat kegiatan tim.	75,93	85,19	9,26	12,20
4		Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman	77,78	87,04	9,26	11,91
5		Siswa melakukan diskusi kelompok.	75,93	87,04	11,11	14,63
6	Mendengar	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan presentasi.	79,63	88,89	9,26	11,63
7		Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan <i>games-tournament</i> .	79,63	88,89	9,26	11,63
8	Menulis	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru.	77,78	92,59	14,81	19,04
9	Menulis	Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar tim.	83,33	92,59	9,26	11,11
10		Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat <i>games-tournament</i> dengan media AkunPol.	85,19	94,44	9,25	10,86
Skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi			78,891	90	11,109	14,08

Sumber : Data Primer yang Diolah

Gambar 4. Grafik Skor Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I dan II.



Keterangan:

- A = Siswa memperhatikan penjelasan guru atau teman.
- B = Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.
- C = Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM/siswa saat kegiatan tim.
- D = Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman.
- E = Siswa melakukan diskusi kelompok.
- F = Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan presentasi.
- G = Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games-tournament*.
- H = Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru.
- I = Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar tim.
- J = Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games-tournament* dengan media AkuntaPoli.

Tabel 6 dan gambar 4 memperlihatkan perbandingan skor Keaktifan Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II yang mengalami

peningkatan, peningkatan persentase tertinggi di peningkatan relatif terjadi pada uraian indikator siswa memperhatikan penjelasan guru atau teman yang mencapai 21,94% dan peningkatan persentase terendah pada uraian indikator siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games-tournament* dengan media AkunTaPoli yang mencapai 10,86%. Sedangkan menurut peningkatan absolut, terjadi pula peningkatan persentase tertinggi terjadi pada uraian indikator siswa memperhatikan penjelasan guru atau teman yang mencapai 16,66% dan peningkatan persentase terendah pada uraian indikator siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games-tournament* dengan media AkunTaPoli yang mencapai 9,25%. Berikut ini penjelasannya:

1. Siswa memperhatikan penjelasan guru atau teman

Keaktifan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru atau teman mengalami peningkatan relatif sebesar 21,94% dan peningkatan absolut sebesar 16,66%, dari peningkatan siklus I sebesar 75,93% menjadi 92,59% pada siklus II. Hal ini sejalan dengan pendapat Wina Sanjaya (2010), salah satu keunggulan dari pembelajaran kooperatif ialah menumbuhkan sikap hormat kepada orang lain dengan menyadari keterbatasan diri sendiri dan bersedia menerima segala perbedaan. Sehingga kecerdasan emosional siswa terbangun ditambah dengan dorongan keinginan berprestasi maka siswa pun aktif dalam memperhatikan penjelasan guru atau teman.

2. Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru

Wina Sanjaya (2010) mengungkapkan bahwa salah satu kompetensi yang dikembangkan dalam pembelajaran kooperatif ialah minat (kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan). Adanya *games-tournament* dalam Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT dapat meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi untuk mempelajari materi pelajaran. Sehingga Keaktifan Belajar Akuntansi dalam membaca buku/materi Akuntansi dari guru mengalami peningkatan relatif sebesar 16,66% dan peningkatan absolut sebesar 12,96%, dari peningkatan siklus I sebesar 77,78% menjadi 90,74% pada siklus II.

3. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM/siswa saat kegiatan tim

Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM/siswa saat kegiatan tim mengalami peningkatan relatif sebesar 12,20% dan peningkatan absolut sebesar 9,26%, yang diperoleh dari peningkatan siklus I sebesar 75,93% menjadi 85,19% pada siklus II. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Slavin (2008), TGT dapat mengembangkan berbagai kompetensi individu siswa diantaranya aktif dalam mengajukan pertanyaan.

4. Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman

Menurut Wina Sanjaya (2010), salah satu kelebihan dari pembelajaran kooperatif ialah membantu mengembangkan kemampuan

mengungkapkan ide atau gagasan secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain. Setelah menerapkan Metode Pembelajaran Koooperatif Teknik TGT, Keaktifan Belajar Akuntansi dalam memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman mengalami peningkatan relatif sebesar 11,91% dan peningkatan absolut sebesar 9,26%, dari peningkatan siklus I sebesar 77,78% menjadi 87,04% pada siklus II.

5. Siswa melakukan diskusi kelompok

Setelah menerapkan metode pembelajaran kooperatif teknik TGT, keaktifan siswa dalam melakukan diskusi kelompok mengalami peningkatan relatif sebesar 14.63% dan peningkatan absolut sebesar 11.11%, dari peningkatan siklus I sebesar 75.93% menjadi 87.04% pada siklus II. Hal ini dikarenakan, salah satu tahapan dalam pembelajaran koooperatif teknik TGT ialah belajar tim yang mengharuskan antar siswa dalam tim tersebut saling membantu dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Dikuatkan juga dengan pendapat Slavin (2008), pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk melakukan kerja sama dalam kegiatan-kegiatan tertentu, seperti diskusi.

6. Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan presentasi

Menumbuhkan sikap hormat dengan orang lain serta kecenderungan untuk meningkatkan prestasi merupakan sebagian kecil dari kelebihan metode pembelajaran kooperatif (Wina Sanjaya, 2010). Pendapat tersebut, sejalan dengan hasil penelitian penerapan TGT yang dilakukan

mengenai Keaktifan Belajar Akuntansi dalam mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan presentasi, terdapat peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi dalam indikator tersebut sebesar 11,63% (relatif) dan peningkatan absolut sebesar 9,26%, yang diperoleh dari peningkatan siklus I sebesar 79,63% menjadi 88,89% pada siklus II.

7. Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games-tournament*

Keaktifan belajar siswa dalam mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games-tournament* setelah menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT mengalami peningkatan relatif sebesar 11,63% dan peningkatan absolut sebesar 9,26%, dari peningkatan siklus I sebesar 79,63% menjadi 88,89% pada siklus II. Peningkatan persentase skor indikator tersebut dikuatkan dengan pendapat Slavin (2008), pembelajaran kooperatif teknik TGT membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan sosialnya, mendengarkan teman (pendapat/jawaban/pertanyaan) saat kegiatan belajar tim dan *games-tournament* merupakan implementasi dari itu semua.

8. Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru

Metode pembelajaran kooperatif teknik TGT dapat membantu memberdayakan siswa lebih bertanggung jawab dalam belajar serta mendorong siswa untuk lebih berprestasi (Wina Sanjaya, 2010). Bentuk tanggung jawab dalam belajar untuk meningkatkan prestasi yang dimaksud ialah mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Apabila

siswa rajin mencatat materi yang diberikan oleh guru, maka siswa akan mendapatkan tambahan ilmu yang biasanya tidak ada dibuku dan siswapun menjadi unggul (lebih tahu) daripada siswa lainnya. Keaktifan Belajar Akuntansi dalam mencatat materi yang disampaikan oleh gurusetelah menerapkan metode pembelajaran tersebut, mengalami peningkatan sebesar 19,04% (relatif) dan peningkatan sebesar 14,81% (absolut), dari peningkatan siklus I sebesar 77,78% menjadi 92,59% pada siklus II.

9. Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar tim

Kemampuan siswa dalam mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar tim mengalami peningkatan setelah melaksanakan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament*(TGT) dengan Bantuan Media Akuntapoli. Peningkatan Keaktifan Belajar pada indikator tersebut sebesar 11.11% (relatif) dan peningkatan absolut sebesar 9.26%, dari siklus I sebesar 83.33% menjadi 92.59% pada siklus II. Hasil penelitian tersebut didukung dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2010), salah satu kelebihan pembelajaran kooperatif ialah membantu memberdayakan siswa lebih bertanggung jawab dalam belajar(mengerjakan latihan dari guru).

10. Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games-tournament* dengan media AkuntaPoli

Adanya turnamen dalam TGT dan pemenang akan mendapatkan hadiah dapat meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi untuk melakukan kompetisi. (Wina Sanjaya, 2010). Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan (menulis) saat *game-tournament* dengan media AkuntaPolisetelah menerapkan Metode Pembelajaran Koooperatif teknik TGT mengalami peningkatan relatif sebesar 10.86% dan peningkatan absolut sebesar 9.25%, dari peningkatan siklus I sebesar 85.19% menjadi 94.44% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa PenerapanMetode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPoli dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar AkuntansiSiswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013 dengan Keaktifan Belajar Akuntansi mencapai minimal 75%, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Mulyasa (2010), bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar 75 % siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran.

Dari pembahasan terhadap kesepuluh indikatorKeaktifan Belajar Akuntansi, terlihat peningkatan skor pada setiap indikator dari siklus I ke siklus II.Sejalan dengan pernyataan Slavin (2008: 142) bahwa pembelajaran kooperatif telah menunjukan variasi kajian yang sangat luas yang dapat memberi pengaruh positif pada serangkaian variabel nonkognitif yang

penting. Pengaruh positif dari pembelajaran kooperatif pada rasa harga diri siswa, dukungan kelompok terhadap pencapaian prestasi, waktu mengerjakan tugas, kekooperatifan, dan variabel lainnya yang positif dan kuat. Hal ini sejalan pula dengan Maria Agustina (2011) dan Aprilia Setyarini (2010) yang menyebutkan bahwa dengan diterapkannya Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi. Oleh karena itu, Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Akuntansi (Akuntansi-Monopoli) dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013.

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan dalam implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Akuntansi di Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III, antara lain:

1. Pertemuan hanya dilakukan dalam 2 siklus 3 kali pertemuan. Alokasi waktu yang diberikan oleh guru dirasa peneliti terlalu singkat sehingga tidak menutup kemungkinan data yang diambil oleh peneliti mengenai Keaktifan Belajar Akuntansi kurang memadai.
2. Manajemen kelas, dikarenakan guru yang mengajar dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, dan hubungan sosial antara guru dengan siswa belum terjalin dengan baik (waktu). Di saat KBM berlangsung, masih ada siswa yang canggung saat hendak melakukan aktivitas dalam KBM

3. Pelaksanaan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media Akuntapoli membutuhkan perencanaan dan persiapan yang khusus, sehingga waktu yang dibutuhkan relatif lama dalam mempersiapkan pembelajaran tersebut.
4. Rubrik penilaian/penyekoran Keaktifan Belajar Akuntansi masih belum sempurna mengakibatkan nilai keaktifan individual belum bisa menggambarkan kondisi sesungguhnya.
5. *Observer* dalam penelitian ini secara fungsi hanya satu orang, walaupun ada dua orang yang bertugas sebagai *observer* akan tetapi mempunyai tugas yang berbeda. Sehingga penyekoran Keaktifan Belajar Akuntansi belum bisa maksimal diamati dengan baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* dengan Bantuan Media AkuntaPoli dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013, serta dapat mengetahui penerapan pembelajaran Kooperatif TGT yang terdiri dari 4 tahap yaitu; presentasi kelas, belajar tim, *games-tournament*, serta penghargaan tim.

Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* dengan Bantuan Media AkuntaPoli dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013 dikatakan berhasil karena skor total rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi lebih dari 75%. Skor total rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi sebesar 14,08% (relatif) dan 11,109% (absolut), berasal dari skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi siklus I 78,891% menjadi 90% (rata-rata keaktifan siklus II). Terdapat 10 indikator Keaktifan Belajar Akuntansi yang diukur dari 4 aspek yang dipilih. Kesepuluh indikator Keaktifan Belajar Akuntansi selalu mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan persentase skor peningkatan yang beragam.

Persentase skor indikator terendah pada siklus I dan II terdapat pada indikator Keaktifan Belajar Akuntansi dalam mengajukan pertanyaan kepada

guru saat KBM/siswa saat kegiatan tim sebesar 75,93% (siklus I), 85,19% (siklus II). Sedangkan persentase skor indikator tertinggi dalam penelitian ini terdapat pada indikator Keaktifan Belajar Akuntansi dalam menjawab pertanyaan (menulis) saat *game-turnament* dengan media AkuntaPoli sebesar 85,19% (siklus I) 94,44% (siklus II). Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi dalam memperhatikan penjelasan guru atau teman mengalami peningkatan yang sangat signifikan (persentase tertinggi) sebesar 16,66% (peningkatan absolut) dan 21,94% (peningkatan relatif). Berbeda halnya dengan indikator keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan (menulis) saat *games-tournament* dengan media AkuntaPoli yang peningkatan persentase absolut (9,25%) dan relatif (10,86%).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran bagi guru
 - a. Perlunya inovasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan karakteristik dan kemampuan siswa, agar KBM dapat terlaksana dengan lancar.
 - b. Guru dapat menerapkan Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* dengan Bantuan Media AkuntaPoli (Akuntansi-Monopoli) sebagai salah satu alternatif pembelajaran akuntansi untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi, dikarenakan adanya

peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi setelah menerapkan metode pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil penelitian.

- c. Kemampuan mengelola kelas dan waktu sangat penting dimiliki oleh guru, agar KBM dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.

2. Saran bagi peneliti selanjutnya

- a. Dapat mengembangkan penelitian yang sudah ada, melalui penambahan/inovasi media AkuntaPoli untuk ubah dakam bentuk digital agar sesuai dengan tuntutan jaman
- b. Terus mencoba sesuatu yang baru, yaitu melakukan PTK dengan berbagai metode pembelajaran agar bermanfaat dalam menangani permasalahan-permasalahan siswa saat KBM berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. (2004). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Agus Suprijono. (2011). *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Al Haryono Yusuf. (2005). *Dasar-Dasar Akuntansi*. Yogyakarta:STIE YKPN.
- Anita Lie. (2008). *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Aprilia Setyarini. (2010).“Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA N 1 Depok Yogyakarta.” *Skripsi*. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Arief Sardiman. Dkk. (2012). *Media pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Diambil dari <http://www.dikti.go.id/files/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf> tanggal 19 Oktober 2012.
- E. Slavin, Robert. (2008) *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa media, 2001.
- Erma Wulandari. (2012). “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantu Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2011/2012.” *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hermawan, dkk. (2008). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka.

- Hisyam Zaini, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Isjoni. (2012). *Pembelajaran Kooperatif (Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maria Agustina. (2011). Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Standar Kompetensi Melakukan Prosedur Administrasi di SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2010/2011. *Skripsi*. FISE Universitas Negeri Yogyakarta.
- Martinis Yamin. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Mohammad Jauhar. (2011). *Implementasi PAIKEM: dari Behavioristik Sampai Konstruktivistik Sebuah Pengembangan Pembelajaran Berbasis CTL*. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya.
- Moh. Uzer Usman. (2009). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhibin Syah. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mulyasa. (2010). *Implementasi KTSP, Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nana Sudjana. (2006). *Dasar-dasar Proses belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution. (2000). *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oktavian Putri Dita Sukirna. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI RPL 2 di SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2010/2011. *Skripsi*. FISE Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rochiati Wiriaatmadja. (2009). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Sardiman A. M. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Slameto, (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Sugiyanto. (2010). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Baru*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sumadi Suryabrata. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suwardjono. (2011). *Teori Akuntansi Perekayasaan Pelaporan Keuangan*. Yogyakarta: BPFE.
- Tim Pengembang LPMP Jawa Timur dan PSMS Unesa. (2005). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah Unesa.
- Winataputra, Udin.S. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Wina Sanjaya. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

LAMPIRAN I (SIKLUS I)

1. Silabus
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I
3. Bahan Ajar (*Power point*) Siklus I
4. Soal Diskusi (Belajar Tim) Siklus I
5. Soal AkuntaPoli (*Games-Tournament*) Siklus I
6. Uang *Teams Games Tournament* (AkuntaPoli)
7. Media AkuntaPoli
8. Lembar Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I
9. Data Hasil Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I
10. Catatan Lapangan Siklus I
11. Dokumentasi

SILABUS

Nama Sekolah : MAN Yogyakarta III
 Mata Pelajaran : Ekonomi/ Akuntansi
 Kelas / Program : XI / IPS
 Semester : 1
 Standar Kompetensi : 5. Memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa
 Alokasi Waktu : Tatap Muka 66 x 45 menit
 Non Tatap Muka 36 x 45 menit

Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai Karakter dan Budaya	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu (menit)	Sumber Alat Bahan
5.1 Mendeskripsikan akuntansi sebagai sistem informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mendefinisikan pengertian dasar akuntansi. • Merumuskan kualitas informasi akuntansi. • Menjelaskan proses akuntansi dan kualitas informasi akuntansi. • Mengidentifikasi kegunaan informasi akuntansi bagi masing-masing pemakai. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kerjasama • Disiplin • Cinta ilmu • Berani 	<ul style="list-style-type: none"> • Definisi Akuntansi • Kualitas informasi akuntansi • Proses kegiatan akuntansi • Beberapa pemakai informasi akuntansi • Karakteristik pemakai informasi akuntansi • Kegunaan informasi akuntansi. • Bidang – bidang akuntansi • Profesi akuntan • Etika profesi akuntan dan SAK 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan akuntansi sebagai sistem informasi dengan mengkaji berbagai sumber. • Mengkaji referensi dan mempresentasikan proses akuntansi. • Mengidentifikasi manfaat / kegunaan informasi akuntansi bagi pemakainya dengan mengkaji sumber bahan • Mengidentifikasi etika profesi akuntansi dengan 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis Tagihan: ulangan, Tugas Individu, • Bentuk Tagihan: Tes tertulis, Pilihan ganda, isian singkat, essay 	6 x 45 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Akuntansi Untuk Kelas 2 SMA, Yulian Handoko, dkk., Bumi Aksara, 2004 • Buku Pengantar Akuntansi, Rudianto, Erlangga, 2008 • LKS Kharisma Ekonomi Semester 2 SMA XI, Rusdiyanto, CV HaKa MJ • Kertas isi Kata/Istilah • Power point

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi macam - macam bidang spesialisasi akuntansi. • Mengidentifikasi etika profesi akuntan dan SAK. 			<p>mengkaji sumber bahan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi sifat, tujuan, dan fungsi laporan keuangan dengan mengkaji sumber bahan dan SAK. 			
5.2 Menafsirkan persamaan akuntansi	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan Konsep Dasar Akuntansi • Menjelaskan Kode Akun • Menjelaskan Penggolongan Akun • Menerapkan rumus persamaan akuntansi • Laporan Keuangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Cinta ilmu • Percaya diri • Keterampilan 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep dasar akuntansi • Kode akun • Penggolongan Akun • Persamaan Dasar Akuntansi • Laporan Keuangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi klasifikasi rekening • Mengkaji referensi untuk menerapkan persamaan akuntansi. 	<p>Jenis Tagihan: ulangan, Tugas Individu, Tugas Kelompok</p> <p>Bentuk Tagihan: Tes tertulis, uraian bebas.</p>	6 x 45 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Akuntansi Untuk Kelas 2 SMA, Yulian Handoko, dkk., Bumi Aksara, 2004 • Buku Pengantar Akuntansi, Rudianto, Erlangga, 2008 • LKS Kharisma Ekonomi Semester 2 SMA XI, Rusdiyanto, CV HaKa MJ • Power point • Teka-teki silang
5.3 Mencatat transaksi berdasarkan mekanisme	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan mekanisme debit dan kredit 	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri • Disiplin • Cinta ilmu • Keterampilan 	Analisa Debit/kredit	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi dokumen sumber dengan mengkaji sumber bahan. 	<p>Jenis Tagihan: ulangan, Tugas Individu.</p> <p>Bentuk Tagihan;</p>	4 x 45 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Akuntansi Untuk Kelas 2 SMA, Yulian Handoko, dkk.,

debit dan kredit	<ul style="list-style-type: none"> Menganalisa transaksi dan pengaruhnya dalam pencatatan debit dan kredit 				uraian obyektif, Tes tertulis, uraian bebas.		<ul style="list-style-type: none"> Bumi Aksara, 2004 Buku Pengantar Akuntansi, Rudianto, Erlangga, 2008 LKS Kharisma Ekonomi Semester 2 SMA XI, Rusdiyanto, CV HaKa MJ Power point
5.4 Mencatat transaksi/dokumen ke dalam jurnal umum	<ul style="list-style-type: none"> Memahami proses akuntansi Menjelaskan pengertian transaksi Menganalisa bukti transaksi Memahami pengertian dan fungsi jurnal umum Mencatat transaksi ke jurnal umum 	<ul style="list-style-type: none"> Kerjasama Disiplin Cinta ilmu Keterampilan 	<ul style="list-style-type: none"> Transaksi Bukti Transaksi Jurnal Umum Mencatat transaksi ke jurnal umum 	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan hubungan fungsional tiap rekening dalam jurnal umum dengan mengkaji sumber bahan. 	Jenis Tagihan: ulangan, Tugas Individu, Tugas Kelompok Bentuk Tagihan; Tes tertulis, uraian bebas.	8 x 45 menit	<ul style="list-style-type: none"> Buku Akuntansi Untuk Kelas 2 SMA, Yulian Handoko, dkk., Bumi Aksara, 2004 Buku Pengantar Akuntansi, Rudianto, Erlangga, 2008 LKS Kharisma Ekonomi Semester 2 SMA XI, Rusdiyanto, CV HaKa MJ Power point
5.5 Melakukan <i>posting</i> dari jurnal ke buku besar	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan pengertian Buku Besar Menjelaskan 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Cinta ilmu Kejujuran Keterampilan 	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian buku besar Fungsi dan bentuk buku besar 	<ul style="list-style-type: none"> Mengkaji referensi untuk memindahbukukan (<i>posting</i>) jurnal ke 	Jenis Tagihan: ulangan, Tugas Individu. Bentuk Tagihan;	8 x 45 menit	<ul style="list-style-type: none"> Buku Akuntansi Untuk Kelas 2 SMA, Yulian Handoko, dkk.,

	fungsi dan bentuk buku besar <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan posting dari Jurnal Umum ke Buku Besar • Peserta didik dapat menyusun neraca saldo sebelum penyesuaian 		<ul style="list-style-type: none"> • Posting dari jurnal umum ke bukku besar 	buku besar.	Tes tertulis, uraian bebas.		Bumi Aksara, 2004 <ul style="list-style-type: none"> • Buku Pengantar Akuntansi, Rudianto, Erlangga, 2008 • LKS Kharisma Ekonomi Semester 2 SMA XI, Rusdiyanto, CV HaKa MJ • Power point
5.6 Membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun daftar sisa/neraca sisa. • Menyusun Jurnal Penyesuaian. • Menyusun Kertas Kerja. • Menyusun Laporan Keuangan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kejujuran • Disiplin • Cinta ilmu • Keterampilan 	Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa <ul style="list-style-type: none"> • Tahap Pencatatan • Tahap Pengikhtisaran • Tahap Pelaporan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan tahapan penca-tatan transaksi perusahaan jasa dengan mengkaji sumber bahan. • Menerapkan tahap pengikhtisaran transaksi pada perusahaan jasa dengan mengkaji sumber bahan. • Menerapkan tahap pelaporan transaksi pada perusahaan jasa dengan mengkaji sumber bahan. • Menerapkan tahap pelaporan transaksi 	Jenis Tagihan: ulangan, Tugas Individu. Bentuk Tagihan; Tes tertulis, uraian bebas.	20 x 45 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Akuntansi Untuk Kelas 2 SMA, Yulian Handoko, dkk., Bumi Aksara, 2004 • Buku Pengantar Akuntansi, Rudianto, Erlangga, 2008 • LKS Kharisma Ekonomi Semester 2 SMA XI, Rusdiyanto, CV HaKa MJ • Power point

				pada perusahaan jasa dengan mengkaji sumber bahan .			
5.7Menyusun laporan keuangan perusahaan jasa	<ul style="list-style-type: none"> • Praktik menyusun laporan keuangan secara lengkap. 	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri • Disiplin • Cinta ilmu • Keterampilan 	Laporan Keuangan <ul style="list-style-type: none"> • Laporan R/L • Laporan Perubahan Ekuitas • Neraca • Laporan Arus Kas 	<ul style="list-style-type: none"> • Praktik menyusun laporan keuangan secara lengkap (pencarian bukti transaksi, analisis transaksi, jurnal, posting ke buku besar, jurnal penyesuaian, kertas kerja, laporan keuangan). 	Jenis Tagihan: ulangan, Tugas Individu, Tugas Kelompok Bentuk Tagihan; Tes tertulis, uraian bebas.	14 x 45 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Akuntansi Untuk Kelas 2 SMA, Yulian Handoko, dkk., Bumi Aksara, 2004 • Buku Pengantar Akuntansi, Rudianto, Erlangga, 2008 • LKS Kharisma Ekonomi Semester 2 SMA XI, Rusdiyanto, CV HaKa MJ • <i>Powerpoint</i>

Yogyakarta, Juli 2012

Mengetahui,
Kepala MAN Yogyakarta III

Guru Mata Pelajaran

Drs. Suharto
NIP. 150272905

Drs. Syarfini
NUPTK. 1563739638200003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I

Satuan Pendidikan	: MAN YOGYAKARTA III
Kelas / Semester	: XI/Dua
Program	: IPS
Mata Pelajaran	: EKONOMI-AKUNTANSI
Standar Kompetensi	: 5. Memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa
Kompetensi Dasar	: 5.4 Mencatat Transaksi/Dokumen ke dalam Jurnal Umum

A. Indikator Pencapaian Kompetensi:

1. Mendefinisikan jurnal
2. Menjelaskan cara pengisian kolom jurnal
3. Menjurnal transaksi keuangan

B. Tujuan Pembelajaran:

Setelah selesai kegiatan pembelajaran diharapkan:

1. Siswa dapat mendefinisikan jurnal
2. Siswa dapat menjelaskan pengisian kolom jurnal
3. Siswa dapat menjurnal transaksi keuangan

C. Karakter yang diharapkan: Religius, Kritis, Kerjasama, Percaya diri, Disiplin, dan Mandiri

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Penjurnalan

Penjurnalan dimaksudkan untuk meringkas transaksi secara urut waktu (kronologis). Penjurnalan harus tetap mencantumkan informasi penting yang bermanfaat untuk proses akuntansi

2. Informasi Penting Transaksi

Informasi penting tentang transaksi yang dicantumkan dalam penjurnalan adalah sebagai berikut:

- a) Tanggal transaksi
- b) Akun-akun yang terkait dengan transaksi
- c) Nilai rupiah transaksi.
- d) Kode akun

e) Deskripsi singkat transaksi

Informasi lainnya dapat dicantumkan sesuai kebutuhan perusahaan.

3. Buku Jurnal

Media penjurnalan disebut buku jurnal. Terdapat dua (2) macam buku jurnal, yaitu buku jurnal umum dan buku jurnal khusus. Perusahaan kecil lazimnya menggunakan buku jurnal umum, yaitu buku jurnal yang menampung semua jenis transaksi yang terjadi di perusahaan. Bentuk buku jurnal umum adalah sebagai berikut:

JURNAL UMUM
PERUSAHAAN ALIF TRANSPORT

TANGGAL	KETERANGAN	DEBET (Rp)	KREDIT (Rp)
	TOTAL		

Dalam proses pembelajaran, kode akun tidak banyak ditampilkan. Meski di materi ini tidak menampilkan kode akun tetapi semata-mata hanya untuk kemudahan pembelajaran. Kode akun tetap merupakan informasi penting di akuntansi

4. Langkah-langkah Penjurnalan

- a) Buatlah buku jurnal yang diperlukan. Berikut ini langkah-langkah penjurnalan menggunakan buku jurnal umum dalam proses pembelajaran:
- b) Tulislah tanggal transaksi di kolom Tanggal
- c) Tentukan akun-akun yang di debet dan yang dikredit
- d) Tulislah akun-akun yang di debet ke kolom Keterangan
- e) Dibawah akun-akun yang di debet, tulislah akun-akun yang di kredit. Akun yang di kredit ditulis menjorok ke dalam di banding akun-akun yang di debet.
- f) Dalam tanda kurung, tulislah deskripsi singkat di bawah akun-akun
- g) Tulislah nilai rupiah untuk masing-masing akun ke salah satu kolom; Debet atau Kredit.
- h) Pastikan bahwa total nilai rupiah sisi debet sama dengan total nilai rupiah sisi kredit
- i) Di baris terakhir setiap lembar buku jurnal, hitunglah jumlah total sisi debet dan sisi kredit. Pastikan bahwa jumlah kedua sisi adalah sama.
- j) Bawalah jumlah kedua sisi debet dan kredit di nomor 8 tersebut ke baris paling atas di lembar berikutnya.

Transaksi-transaksi di atas dicatat di buku jurnal umum mengikuti langkah-langkah yang telah diuraikan diatas. Prestatif menggunakan buku jurnal umum untuk mencatat semua transaksi yang terjadi di atas. Hasil penjurnalan yang dilakukan perusahaan Prestatif tercantum di buku jurnal umum sebagaimana tercantum di bawah ini.

BUKU JURNAL UMUM
PRESTATIF- MEI 2013

TANGGAL	KETERANGAN	DEBET (Rp)	KREDIT (Rp)
1 Mei	Kas	10.000.000,00	
	Modal, Tn. Iman		10.000.000,00
	(Penyetoran Modal)		
2 Mei	Peralatan Kantor	3.000.000,00	
	Modal, Tn. Iman		3.000.000,00
	(Penyetoran Modal)		
3 Mei	Perlengkapan Kantor	1.000.000,00	
	Kas		1.000.000,00
	(Pembelian Tunai)		
4 Mei	Peralatan Kantor	4.000.000,00	
	Utang		4.000.000,00
	(Komputer, Toko Digital)		
15 Mei	Utang	4.000.000,00	
	Kas		4.000.000,00
	(Pembayaran utang, Toko Digital)		
16 Mei	Prive, Tn. Iman	1.000.000,00	
	Kas		1.000.000,00
	(Pengambilan oleh pemilik)		
17 Mei	Beban Gaji	1.500.000,00	
	Kas		1.500.000,00
	(Gaji Pegawai)		
18 Mei	Kas	4.500.000,00	
	Pendapatan		4.500.000,00
	(Pemerolehan dari penjualan)		
	TOTAL	29.000.000,00	29.000.000,00

6. KESIMPULAN

Penjurnalan adalah meringkas transaksi secara kronologis. Pada prinsipnya, penjurnalan dilakukan dengan mendebet satu atau lebih akun dan mengkredit satu atau lebih akun lainnya dalam total nilai rupiah yang seimbang. Hal ini adalah implementasi dari pencatatan berpasangan. Penjurnalan dicantumkan di buku jurnal. Terdapat dua jenis buku jurnal, yaitu buku jurnal umum dan buku jurnal khusus.

Perusahaan kecil lazimnya menggunakan buku jurnal umum, yaitu buku jurnal untuk mencatat semua transaksi yang terjadi. Sedangkan perusahaan berskala besar lazimnya menggunakan beberapa buku jurnal khusus untuk menampung jenis transaksi tertentu yang sering terjadi. Jenis buku jurnal khusus yang dibuat tergantung pada kebutuhan perusahaan.

E. Alokasi Waktu: 2 x 45 menit (1 pertemuan)

F. Metode Pembelajaran: Ceramah, Diskusi kelompok, Penugasan, *Games*, dan *Tournament*

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENGORGANISASIAN KELAS	
		WAKTU	PESERTA
1	1. Pendahuluan a. Pengkondisian kelas (salam, doa, presensi, pengenalan dan persiapan) b. Apersepsi tentang persamaan dasar akuntansi c. Penyampaian kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran serta teknik TGT yang akan di ajarkan	5 menit	Kelas
	2. Kegiatan inti Eksplorasi a. Siswa membaca buku tentang pengertian mengenai Persamaan Dasar Akuntansi b. Siswa membaca buku tentang pengertian aset, kewajiban, dan ekuitas c. Siswa membaca buku tentang	80 menit	Individu

PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENGORGANISASIAN KELAS	
		WAKTU	PESERTA
	<p>pencatatan transaksi persamaan dasar akuntansi</p> <p>d. Siswa membuat catatan dari buku dan penjelasan yang diberikan</p> <p>Elaborasi</p> <p>a. Siswa memperhatikan presentasi materi tentang Persamaan Dasar Akuntansi</p> <p>b. Siswa memperhatikan presentasi materi tentang pengertian aset, kewajiban, dan ekuitas</p> <p>c. Siswa memperhatikan presentasi materi tentang pencatatan transaksi persamaan dasar akuntansi</p> <p>d. Guru menyuruh siswa untuk berkelompok dan memberi tugas kepada siswa untuk dikerjakan secara berkelompok (belajar tim)</p> <p>e. Siswa bermain <i>games</i> dalam turnamen untuk menjadi kelompok yang terbaik (<i>games-tournament</i>)</p> <p>Konfirmasi</p> <p>a. Siswa menjawab pertanyaan tentang pengertian Persamaan Dasar Akuntansi</p> <p>b. Siswa menjawab pertanyaan tentang pengertian aset, kewajiban, dan ekuitas</p> <p>c. Siswa menjawab pertanyaan tentang pencatatan transaksi dalam persamaan dasar akuntansi</p> <p>d. Mengumumkan kelompok yang</p>		<p>Kelompok</p> <p>Kelompok</p>

PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENGORGANISASIAN KELAS	
		WAKTU	PESERTA
	terbaik dan mendapat <i>reward</i>		
	3. Penutup a. Siswa membuat kesimpulan dengan bimbingan Guru mengenai pengertian Persamaan Dasar Akuntansi b. Siswa membuat kesimpulan dengan bimbingan Guru mengenai pengertian aset, kewajiban, dan ekuitas c. Siswa membuat kesimpulan dengan bimbingan Guru mengenai pencatatan transaksi dalam persamaan dasar akuntansi	5 menit	Kelas

H. Sumber Belajar dan Media

1. Sumber Belajar

- Yulian Handoko, dkk. (2004). *Akuntansi Untuk Kelas 2 SMA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rudianto, (2008). *Pengantar Akuntansi*. Jakarta: Erlangga.
- Soni Warsono, dkk (2010). *Akuntansi itu Mudah dan Logis*. Yogyakarta: Asgard Chapter

2. Media dan Alat Pembelajaran

- Powerpoint*
- LCD
- White Board*
- Spidol
- AkuntaPoli

Yogyakarta, 11 Mei 2013

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Drs. Syarfini

NUPTK.1563739638200003

Irfan Dwi Jayanto

NIM. 09403241016

PENJURNALAN

MAYOGA

Rabu, 15 Mei 2013

POKOK BAHASAN

- ▶ Pengertian Penjurnalan
- ▶ Informasi Apa Saja yang Diringkas?
- ▶ Jenis-jenis Buku Jurnal
- ▶ Ketentuan Dasar dalam Penjurnalan
- ▶ Penjurnalan di Proses Pembelajaran
- ▶ Aplikasi Penjurnalan Transaksi

PENGERTIAN PENJURNALAN

- ▶ Peringkasan transaksi secara kronologis.
- ▶ Peringkasan adalah merangkum transaksi tanpa menghilangkan intisarnya
- ▶ Keseimbangan PDA harus selalu dipertahankan.
- ▶ Media pencatatan: buku jurnal

Kesimpulan:

Penjurnalan adalah meringkas transaksi dengan tetap menjaga keseimbangan PDA.

INFORMASI APA SAJA YANG DIRINGKAS?

- ▶ Tanggal transaksi
- ▶ Akun-akun yang terlibat (Debet & Kredit)
- ▶ Nilai rupiah (Debet & Kredit)
- ▶ Kode akun
- ▶ Deskripsi singkat transaksi

Kesimpulan:

Tanggal, nama-nama akun, nilai rupiah, dan kode akun adalah informasi penting dalam penjurnalan.

JENIS-JENIS BUKU JURNAL

Terdapat 2 jenis buku jurnal:

- a. **Buku Jurnal Umum;** satu buku jurnal untuk mencatat semua jenis transaksi yang terjadi di perusahaan
- b. **Buku Jurnal Khusus;** terdiri dari beberapa buku jurnal yang dibuat sesuai dengan pengelompokan jenis-jenis transaksi yang terjadi di perusahaan.

Bentuk Buku Jurnal Umum

TANGGAL	KETERANGAN	KODE AKUN	NILAI RUPIAH (Rp)	
			DEBET	KREDIT
01 Januari	Kas	101	10.000.000	
	Modal	301		10.000.000
	(Penyetoran tunai)			
...				
31 Januari	Total		95.000.000	95.000.000

KETENTUAN DASAR DALAM PENJURNALAN

- ▶ Pencatatan Urut Waktu (Tanggal)
- ▶ Minimal 2 Akun Terlibat
- ▶ Total Nilai Rupiah Debet = Total Nilai Rupiah Kredit

PENJURNALAN DI PROSES PEMBELAJARAN

- ▶ Informasi yang dicantumkan
 - ▶ Tanggal
 - ▶ Keterangan
 - ▶ Nilai rupiah (Debet dan Kredit)
 - ▶ Deskripsi singkat transaksi (opsional)
- ▶ Pencatatan lazimnya TIDAK menggunakan buku jurnal, kecuali diminta, dengan ketentuan:
 - ▶ Penulisan akun sisi kredit menjorok ke dalam
 - ▶ Penulisan nilai rupiah sisi kredit menjorok ke dalam

Contoh Penjurnalan di Proses Pembelajaran

Nama Akun yang
di Debet

Nama Akun
yang di Kredit

Nilai Rp
Debet

01/02 Kas

Rp2.500.000

Pendapatan

Rp2.500.000

(Perolehan pendapatan)

Nilai Rp
Kredit

Tanggal
transaksi

Deskripsi
singkat

MAYOGA

APLIKASI PENJURNALAN

01 Mei pemilik menyetorkan uang tunai
Rp10.000.000,00 ke LBB Prestatif.

Jurnal:

01/01	Kas	Rp 10.000.000,00	
	Modal, Tn. Salam		Rp 10.000.000,00
	<i>(Penyetoran modal tunai)</i>		

03 Mei Prestatif membeli perlengkapan berupa alat tulis kantor Rp1.000.000 dari toko Rajin secara kredit.

Jurnal:

03/01	Perlengkapan	Rp 1.000.000,00
	Utang dagang	Rp 1.000.000,00
(Pembelian perlengkapan kredit)		

15 Mei Prestatif melunasi utangnya kepada toko Digital Rp4.000.000 tunai.

Jurnal:

15/01	Utang	Rp 4.000.000,00
	Kas	Rp 4.000.000,00
	(Pelunasan utang)	

16 Mei pemilik mengambil uang tunai dari Prestatif untuk kepentingan pribadi Rp1.000.000,00

Jurnal:

16/01	Prive	Rp 1.000.000,00
	Kas	Rp 1.000.000,00
(Pengambilan tunai oleh pemilik)		

17 Januari Cherry membayar gaji staff administrasi untuk bulan Januari Rp1.500.000 tunai.

Jurnal:

17/01	Beban gaji	Rp 1.500.000,00
	Kas	Rp 1.500.000,00
	<i>(Pembayaran honorarium)</i>	

DAFTAR TIM

A

1. Kartika Dini
2. Nanda Ryan
3. Firrlly Primaning
4. Faizal Riyan
5. Jerriy Nurvian
6. Ikhsan Prayogo

D

1. Dessy R
2. Elza Ervandita
3. Ikhtiatul Abrhoor
4. Isna Tri
5. Rahmat Akbar

C

1. Ani Rahma
2. Galeh Dwi
3. Naufal Adi
4. M. Ghozali
5. Ikhsan Jaya

B

1. Meila Trisniawati
2. Niken Alimah
3. Edhy Nugroho
4. Nova Novita
5. Herlina Dwi
6. Muh. Akbar

E

1. Salma Audiena
2. Fadilah Ainy
3. Fitriyana
4. Hamas Zain
5. Julyanto Saony

TOURNAMENT

MEJA 1

1. Kartika Dini
2. Meila Trisniawati
3. Ani Rahma
4. Dessy R
5. Salma Audiena

MEJA 4

1. Faizal Riyan
2. Nova Novita
3. M. Ghozali
4. Isna Tri
5. Hamas Zain

MAYOGA

6. Ikhsan Prayogo

MEJA 2

1. Nanda Ryan
2. Niken Alimah
3. Galeh Dwi
4. Elza Ervandita
5. Fadilah Ainy

MEJA 3

1. Firrlly P
2. Edhy Nugroho
3. Naufal Adi
4. Ikhtiatul Abrhoor
5. Fitriyana

MEJA 5

1. Jerriy Nurvian
2. Herlina Dwi
3. Ikhsan Jaya
4. Rahmat Akbar
5. Julyanto Saony
6. Muh. Akbar

MATERI DISKUSI

PENJURNALAN

Di bawah ini adalah transaksi-transaksi yang dicatat oleh perusahaan BIJAK selama bulan Juni 2012 pada awal pembentukan perusahaan tersebut.

1. 1/06 Pemilik menyetorkan kas tunai ke perusahaan yang baru dibentuknya yaitu BIJAK sebesar Rp 40.000.000,00
2. 01/06 Dibeli peralatan kantor secara kredit Rp 12.000.000,00
3. 02/06 Dibeli kendaraan bekas senilai Rp 42.000.000,00 dengan model pembayaran: Rp 12.000.000,00 dibayar kas, dan sisanya dibayar menggunakan wesel dengan bunga 12%.
4. 05/06 Dibayar Rp 1.800.000,00 untuk asuransi mobil selama satu tahun di depan.
5. 08/06 Dibeli bahan habis pakai (perlengkapan) kantor Rp 1.400.000,00 kredit
6. 15/06 Telah diselesaikan pekerjaan berupa penyediaan jasa konsultasi dan diterima pembayarannya Rp 2.800.000,00 kas.
7. 17/06 Diterima kas dari pelanggan untuk pekerjaan yang akan dikerjakan perusahaan BIJAK di bulan Juli dan Agustus 2012 Rp 800.000,00
8. 28/06 Ditagihkan ke pelanggan untuk jasa konsultasi yang telah diberikan Rp 2.400.000,00
9. 30/06 Dibayar kas untuk iklan di koran bulan ini Rp 300.000,00

Diminta:

Jurnal transaksi- transaksi di atas menggunakan akun-akun berikut ini, dan menggunakan buku jurnal umum sebagaimana contoh di bawah ini

NAMA	AKUN	NAMA	AKUN
Kas	100	Utang wesel	200
Piutang usaha	105	Utang usaha	210
Perlengkapan kantor	120	Pendapatan diterima dimuka	220
Asuransi dibayar dimuka	131	Modal	300
Kendaraan	160	Prive	350
Peralatan kantor	180	Pendapatam	400
		Beban iklan	520

JAWAB:**PERUSAHAAN BIJAK****JURNAL UMUM**

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit (Rp)	Kredit (Rp)
2012	1	Kas	100	40.000.000,00	
Juni		Modal	300		40.000.000,00
	1	Peralatan kantor	180	12.000.000,00	
		Utang usaha	210		12.000.000,00
	2	Kendaraan	160	42.000.000,00	
		Kas	100		12.000.000,00
		Utang wesel	200		30.000.000,00
	5	Asuransi dibayar dimuka	131	1.800.000,00	
		Kas	100		1.800.000,00
	8	Perlengkapan kantor	120	1.400.000,00	
		Utang usaha	210		1.400.000,00
	15	Kas	100	2.800.000,00	
		Pendapatan	400		2.800.000,00
	17	Kas	100	800.000,00	
		Pendapatan diterima dimuka	200		800.000,00
	28	Kas	100	2.400.000,00	
		Piutang	105		2.400.000,00
	30	Beban iklan	520	300.000,00	
		Kas	100		300.000,00
TOTAL				103.500.000	103.500.000

KARTU SOAL AKUNTAPOLI (WARNA MERAH) SIKLUS I

Menyetorkan uang tunai Rp 10.000.000 sebagai modal pertama perusahaan, bagaimana penjournalannya?

1

Membayar tunai Rp 500.000 sewa kantor untuk satu bulan, bagaimana penjournalannya?

2

Membeli perlengkapan kantor ke toko bagus senilai Rp 350.000 kredit, bagaimana penjournalannya?

3

Menerima pembayaran tunai dari penyedia jasa berupa data keuangan sebesar Rp 1.250.000, bagaimana penjournalannya?

4

Membeli tunai peralatan kantor di toko Cerdas sejumlah Rp 2.000.000, bagaimana penjournalannya?

5

Perusahaan memperoleh pinjaman bank Rp 1.000.000, bagaimana penjournalannya?

6

Penerimaan tunai dari penyediaan jasa kursus Akuntansi SMA Rp 1.500.000, bagaimana penjournalannya?

7

Perusahaan membayar tunai upah karyawan Rp 750.000, bagaimana penjournalannya?

8

Perusahaan telah memberikan jasa kursus Akuntansi Pengantar selama 1 minggu Rp 2.000.000 yang pembayarannya dilakukan kemudian oleh klien, bagaimana penjournalannya?

9

Pengambilan uang tunai perusahaan Rp 245.000 untuk kepentingan pribadinya, bagaimanakah penjournalannya?

10

Menyetorkan uang tunai ke perusahaan Rp 5.000.000, bagaimana penjournalannya?

11

Perusahaan membeli komputer Rp 7.000.000 (kredit), bagaimanakah penjournalannya?

12

Perusahaan melunasi utang pembelian perlengkapan kantor di toko Bagus Rp 350.000, bagaimanakah penjournalannya?

13

Perusahaan melunasi pinjaman bank Rp 1.000.000, bagaimana penjournalannya?

14

Perusahaan menerima sebagian pelunasan atas jasa kursus yang telah diberikan senilai Rp 1.500.000, bagaimanakah penjournalannya?

15

Di bayar listrik Rp 150.000, bagaimanakah penjournalannya?

16

JAWABAN SOAL AKUNTAPOLI (WARNA MERAH) SIKLUS I

Kas Rp 10.000.000
Modal Rp 10.000.000

1

Beban sewa kantor Rp500.000
Kas Rp 500.000

2

Perlengkapan Rp 350.000
Utang Rp 350.000

3

Kas Rp 1.250.000
Pendapatan Rp 1.250.000

4

Peralatan Rp 2.000.000
Kas Rp 2.000.000

5

Kas Rp 1.000.000
Utang Rp 1.000.000

6

Kas Rp 1.500.000
Pendapatan Rp 1.500.000

7

Beban gaji Rp 750.000
Kas Rp 750.000

8

Piutang Rp 2.000.000
Pendapatan Rp 2.000.000

9

Prive Rp 245.000
Kas Rp 245.000

10

Kas Rp 5.000.000
Modal Rp 5.000.000

11

Komputer Rp 7.000.000
Utang Rp 7.000.000

12

Utang Rp 350.000
Kas Rp 350.000

13

Utang Rp 1.000.000
Kas Rp 1.000.000

14

Kas Rp 1.500.000
Piutang Rp 1.500.000

15

Beban listrik Rp 150.000
Kas Rp 150.000

16

KARTU SOAL AKUNTAPOLI (WARNA *ORANGE*) SIKLUS I

Dibayar kas Rp 500.000 untuk sewa toko bulan Mei 2013, bagaimana penjournalannya? **1**

Diterima kas sebagai pelunasan piutang dari pelanggan Rp 8.500.000 bgaimana penjournalannya? **2**

Dibayar kas untuk biaya listrik dan air sebesar Rp 1.770.000, bagaimana penjournalannya? **3**

Diterima pembayaran kas dari banyak pasien sejumlah Rp10.000.000. bgaimana penjournalannya? **4**

Dibeli bahan habis pakai Rp 5.350.000 secara kredit, bagaimana Penjournalannya? **5**

Dibayar tunai pelunasan utang ke rekanan Rp 3.800.000, bagaimana penjournalannya? **6**

Dibayar gaji karyawan Rp 17.000.000, bagaimana penjournalannya? **7**

Diterima pelunasan piutang dari pelanggan Rp26.430.000. bagaimana penjournalannya? **8**

Dibayar tunai biaya gaji karyawan Rp 20.000.000, bagaimana penjournalannya? **9**

Disetor uang tunai ke perusahaan dari pemilik Rp 1.000.000, bagaimana penjournalannya? **10**

Dibeli secara kredit peralatan kamtor sejumlah Rp 2.500.000, bagaimana penjournalannya? **11**

Diterima pembayaran dimuka Rp 2.505.000, bagaimana penjournalannya? **12**

Piutang bertambah Rp 785.000 dari klien yang belum membayar jasanya, bagaimana penjournalannya? **13**

Diterima pelunasan piutang dari pelanggan Rp250.000. ,bgaimana penjournalannya? **14**

Diambil aktiva berupa komputer senilai Rp 5.000.000 untuk kepentingan pemilik, bagaimana penjournalannya? **15**

Dibayar tunai Rp 1.750.000 sebagai pelunasan utang, bgaimana penjournalannya? **16**

JAWABAN SOAL AKUNTAPOLI (WARNA *ORANGE*) SIKLUS I

Beban sewa Rp 500.000
Kas Rp 500.000

1

Kas Rp 8.500.000
Piutang Rp 8.500.000

2

Beban listrik n air 1.770.000
Kas 1.770.000

3

Kas Rp 10.000.000
Pendapatan Rp 10.000.000

4

Perlengkapan Rp 5.350.000
Utang Rp 5.350.000

5

Utang Rp 3.800.000
Kas Rp 3.800.000

6

Beban gaji Rp 17.000.000
Kas Rp 17.000.000

7

Kas Rp 26.430.000
Piutang Rp 26.430.000

8

Beban gaji Rp 20.000.000
Kas Rp 20.000.000

9

Kas Rp 1.000.000
Modal Rp 1.000.000

10

Peralatan Rp 2.500.000
Utang Rp 2.500.000

11

Kas 2.505.000
Pendptn dmuka 2.505.000

12

Piutang Rp 785.000
Pendapatan Rp 785.000

13

Kas Rp 250.000
Piutang Rp 250.000

14

Prive Rp 5.000.000
komputer Rp 5.000.000

15

Utang Rp 1.750.000
Kas Rp 1.750.000

16



Gambar 5. Uang Teams Games Tournament (AkuntaPoli)

Gambar 6. Media AkuntaPoli

LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR AKUNTANSI

Petunjuk Pengisian :

1. Pahami setiap aspek yang diamati
2. Berikan skor pada setiap aspek untuk masing-masing siswa, sesuai kriteria yang telah ditentukan
3. Berikut ini adalah aspek-aspek yang akan diamati:

No. Butir	Uraian Indikator	Indikator
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru atau teman	Keaktifan visual
2	Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru	
3	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM/ siswa saat kegiatan tim	Keaktifan lisan
4	Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman	
5	Siswa melakukan diskusi kelompok	
6	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan presentasi	Keaktifan mendengar
7	Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan <i>games-tournament</i>	
8	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru	Keaktifan menulis
9	Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar tim	
10	Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat <i>game-turnament</i> dengan media AkuntaPoli	

Data Hasil Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I
Siswa Kelas XI IPS 3 MAN YOGYAKARTA III Tahun Ajaran 2012/2013

NO	NAMA SISWA	INDIKATOR KEAKTIFAN BELAJAR AKUNTANSI										JUMLAH
		VISUAL		LISAN			MENDENGAR		MENULIS			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Ani Rahma Mufaida	1	1	1	0	1	2	2	1	2	2	13
2	Dessy Rohmanianti	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	13
3	Edhy Nugroho	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	13
4	Elza Ervandita Budi	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	17
5	Fadilah Ainy S	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	16
6	Faizal Riyan Siska	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	14
7	Firrly Primaning R	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	13
8	Fitriyana	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	15
9	Galeh Dwi Setyawan	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	15
10	Hamas Zain Fanani	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	16
11	Herlina Dwi A	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	15
12	Ikhsan Jaya G	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	14
13	Ikhsan Prayogo	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	15
14	Ikhtiatul Abrhoor	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	18
15	Isna Tri W	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19
16	Jerry Nurvian	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	16
17	Julyanto Saoni	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	18
18	Kartika Dini S	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
19	Meila Trisniawati	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	16
20	Muh, Abrar	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	14
21	Muhammad Ghozali	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19
22	Nanda Ryan M	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	15
23	Naufal Adi P	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	16
24	Niken Alimah N	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	18
25	Nova Novita S	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	14
26	Rahmat Akbar K	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	18
27		1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	16
JUMLAH		41	42	41	42	41	43	43	42	45	46	426
% KEAKTIFAN TIAP ASPEK		76	78	76	78	75,9	79,63	79,63	77,8	83.3	85	78,8889
% KEAKTIFAN INDIKATOR		77		77			79,63		82,1			

CATATAN LAPANGAN

SIKLUS I

Hari/ Tanggal : Rabu, 15 Mei 2013

Pertemuan ke : 1

Jam ke : 8-9

Materi : Jurnal Umum (Pengertian, Cara melakukan jurnal, Contoh aplikasi)

Jumlah siswa : 27 siswa

Catatan :

Pembelajaran dimulai pada pukul 12.55 WIB selepas istirahat sholat Dzuhur. Guru mata pelajaran mempersilahkan kepada peneliti untuk mengambil alih jalannya KBM. Guru (peneliti) mengawali pembelajaran dengan salam, kemudian melakukan presensi siswa dan memperkenalkan diri kepada siswa. Guru melakukan apersepsi mengenai materi yang akan di ajarkan serta menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan Penerapan Metode Pembelajaran Koooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPoli, yang intinya pembelajaran nantinya akan berlangsung dengan menyenangkan.

Awal kegiatan inti yaitu tahap presentasi yang dilakukan oleh guru, sempat terjadi kemoloran waktu dikarenakan proyektor kelas susah untuk dinyalakan. Guru kemudian mempresentasikan materi menggunakan *powerpoint*. Selanjutnya guru memberikan soal untuk dikerjakan dalam tim yang telah di susun guru menurut tingkat heterogenitas siswa (belajar tim). Setelah selesai mengerjakan soal dan dilakukan pembahasan, beranjak ke tahap *games-tournament*. Siswa segera ke meja turnamen sesuai arahan guru untuk mewakili timnya berkompetisi dalam permainan AkuntaPoli. Menjelang berakhirnya jam pelajaran, permainan dihentikan dan siswa kembali ke tim masing-masing. Tiap tim mengakumulasikan perolehan uang mereka dan yang mendapat skor tertinggi yang mendapat *reward* (penghargaan tim) yaitu tim A.

Dari pelaksanaan tindakan pada siklus I masih ditemukam beberapa kendala dalam proses KBM. Kendala tersebut diantaranya; kecanggungan siswa dalam beraktifitas dikarenakan belum terlalu kenal dengan guru (peneliti), belum terbiasanya siswa akan metode pembelajaran aktif koooperatif, dan masalah teknis mengenai sarana prasarana. Pembelajaran siklus I diakhiri pada pukul 14.15 WIB.



Gambar 7. Tahap Presentasi



Gambar 8. Tahap Belajar Tim



Gambar 9. Tahap *Games-Tournament*



Gambar 10. Tahap Penghargaan

LAMPIRAN II (SIKLUS II)

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II
2. Bahan Ajar (*Powerpoint*) Siklus II
3. Soal Diskusi (Belajar Tim) Siklus II
4. Soal AkuntaPoli (*Games-Tournament*) Siklus II
5. Lembar Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus II
6. Data Hasil Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus II
7. Catatan Lapangan Siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS II

Satuan Pendidikan	: MAN YOGYAKARTA III
Kelas / Semester	: XI/Dua
Program	: IPS
Mata Pelajaran	: EKONOMI-AKUNTANSI
Standar Kompetensi	: 5. Memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa
Kompetensi Dasar	: 5.6 Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa

A. Indikator Pencapaian Kompetensi:

Menyusun Jurnal Penyesuaian

B. Tujuan Pembelajaran:

Setelah selesai kegiatan pembelajaran diharapkan:

1. Peserta didik mampu menyusun Jurnal Penyesuaian

C. Karakter yang diharapkan: Kritis, Kerjasama, Percaya diri, Disiplin, dan Mandiri

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Jurnal Penyesuaian

Jurnal Penyesuaian adalah pencatatan akuntansi yang dibuat pada akhir periode dalam rangka penyusunan laporan keuangan. Pencatatan Jurnal Penyesuaian ini dimaksudkan agar laporan keuangan menyajikan informasi yang senyatanya terjadi.

2. Akun-Akun yang Perlu Disesuaikan Pada Akhir Periode Akuntansi

Akun-akun yang lazim disesuaikan pada akhir periode akuntansi adalah sebagai berikut:

- a. Beban dibayar di muka (*prepaid expense*)
- b. Pendapatan diterima di muka (*deferred revenue*)
- c. Piutang penghasilan (*accrued receivable*)
- d. Beban yang masih harus dibayar (*accrued expense*)
- e. Penyusutan aktiva tetap (*depreciation of fixed asset*)
- f. Pemakaian perlengkapan

3. Langkah-langkah pencatatan Jurnal Penyesuaian

Pencatatan Jurnal Penyesuaian dilakukan di buku jurnal umum (*general journal*). Selanjutnya, hasil pencatatan Jurnal Penyesuaian dituliskan di kolom Jurnal Penyesuaian yang tersedia di

neraca lajur. Berikut ini langkah-langkah pencatatan Jurnal Penyesuaian:

- a. Buatlah buku jurnal umum untuk pencatatan Jurnal Penyesuaian.
- b. Perhatikan akun-akun dan transaksi yang mengindikasikan perlunya dilakukan Jurnal Penyesuaian.
- c. Hitunglah nilai rupiah dari transaksi-transaksi yang memerlukan Jurnal Penyesuaian, jika diperlukan.
- d. Buatlah pencatatan Jurnal Penyesuaian untuk masing-masing transaksi di buku jurnal umum.
- e. Identifikasi transaksi-transaksi yang terdapat kesalahan
- f. Buatlah Jurnal Penyesuaian untuk mengoreksi masing-masing transaksi yang salah.
- g. Cek apakah nama-nama akun yang ada di Jurnal Penyesuaian sudah ada di neraca lajur. Jika belum ada, buatlah nama akun baru yang sesuai dengan di Jurnal Penyesuaian.
- h. Dimulai transaksi pertama, pindahkan nilai moneter ke akun-akun yang sesuai di kolom Jurnal Penyesuaian. Berilah kode huruf di depan nilai-nilai moneter tersebut.
- i. Lanjutkan untuk transaksi-transaksi lainnya.
- j. Hitunglah total nilai moneter sisi debit dan sisi kredit. Jumlah nilai moneter sisi debit dan kredit harus sama.

4. Pencatatan Jurnal Penyesuaian

a. Beban dibayar di muka

Beban dibayar di muka adalah transaksi yang pada saat terjadinya dianggap sebagai harta, tetapi akan menjadi beban di kemudian hari. Contoh beban dibayar di muka adalah sewa dibayar di muka. Pada saat dibayar, sewa tersebut dicatat sebagai harta. Namun, selama periode normal operasi perusahaan, sewa dibayar dimuka akan berubah menjadi beban, tetapi beban tersebut belum dibukukan sampai akhir periode akuntansi. Contoh lain dari beban dibayar dimuka adalah beban iklan di bayar di muka dan bunga dibayar di muka.

Pencatatan beban dibayar di muka dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu sebagai harta (sewa dibayar di muka) dan sebagai beban (beban sewa). Dibayar dimuka sewa Mobil pada bulan Desember sejumlah Rp 1.200.000,00 untuk 4 bulan di catat di akun sewa kendaraan di bayar dimuka , bagaimana Jurnal Penyesuaiannya?

Jika transaksi tersebut dibukukan sebagai harta, maka jurnalnya adalah:

Sewa dibayar di muka Rp 1.200.000,00

Kas.....Rp 1.200.000,00

Untuk membuat Jurnal Penyesuaiannya, kita terlebih dahulu harus menentukan berapa bagian dari sewa itu yang telah menjadi beban pada akhir periode akuntansi. Untuk transaksi pembayaran sewa toko pada tanggal 1 Desember 2012, misalnya akhir periode akuntansi ditetapkan 31 Desember 2012, sehingga sewa yang telah menjadi beban pada 31 Desember 2012 adalah $\frac{1}{4} \times \text{Rp } 1.200.000,00 = \text{Rp } 300.000,00$. Jurnal Penyesuaiannya adalah sebagai berikut:

Beban sewa mobil.....	Rp 300.000,00
Sewa dibayar di muka	Rp 300.000,00

Di lain pihak, jika transaksi sewa dibayar di muka dicatat sebagai beban sewa, maka jurnalnya adalah:

Beban sewa mobil	Rp 1.200.000,00
Kas	Rp 1.200.000,00

Untuk membuat Jurnal Penyesuaiannya, kita harus tentukan terlebih dahulu berapa bagian dari sewa itu yang masih menjadi sewa dibayar di muka pada akhir periode akuntansi, yaitu $\frac{3}{4} \times \text{Rp } 1.200.000,00 = \text{Rp } 900.000,00$. Jurnal Penyesuaiannya adalah:

Sewa dibayar di muka	Rp 900.000,00
Beban sewa toko.....	Rp 900.000,00

b. Pendapatan diterima di muka

Pendapatan diterima di muka adalah transaksi yang sejak awalnya dicatat sebagai kewajiban, tetapi akan menjadi pendapatan di kemudian hari selama periode akuntansi. Contoh pendapatan diterima di muka adalah sewa diterima di muka. Pada saat diterima, sewa tersebut dicatat sebagai kewajiban karena pemilik mempunyai kewajiban menyediakan gedung selama masa perjanjian sewa-menyewa.

Pencatatan pendapatan diterima di muka juga dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu sebagai kewajiban dan sebagai pendapatan. Misalkan Pendapatan diterima dimuka sebesar Rp 1.200.000,00 (Juli 2012- Juli 2013) dicatat di akun sewa gudang diterima dimuka, bagaimana AJP nya? Jika transaksi ini dicatat sebagai kewajiban, maka jurnalnya adalah:

Kas	Rp 1.200.000,00
Pendapatan diterima di muka	Rp 1.200.000,00

Untuk membuat Jurnal Penyesuaiannya, kita terlebih dahulu harus menentukan berapa bagian dari bunga yang telah menjadi pendapatan pada akhir periode akuntansi. Misalkan periode akuntansinya berakhir pada 31 Desember 2012. Jadi, bunga yang telah

menjadi pendapatan pada 31 Desember 2012 adalah untuk lima bulan, atau

$$\frac{6}{12} \times \text{Rp } 1.200.000,00 = \text{Rp } 600,00. \text{ Jurnal Penyesuaiannya adalah:}$$

Pendapatan sewa diterima di muka Rp 600,00

Pendapatan sewa gudangRp 600,00

Jika transaksi ini dicatat sebagai pendapatan, maka jurnalnya adalah:

Kas Rp 120.000,00

Pendapatan sewa gedungRp 120.000,00

Sedangkan jurnal penyesuaiaannya adalah:

Pendapatan sewa gedungRp 70.000,00

Pendapatan sewa diterima di mukaRp 70.000,00

c. Piutang Penghasilan

Piutang penghasilan adalah pendapatan yang sudah menjadi hak dilihat dari segi waktu tetapi belum diterima karena belum jatuh tempo. Piutang penghasilan yang disesuaikan akan menambah pendapatan selama periode yang dilaporkan. Misalkan pada tanggal 31 Desember 2012 masih harus diterima sewa gedung untuk bulan September, Oktober, November, dan Desember 2012 sebesar Rp 500.000,00 per bulan.

Jurnal Penyesuaiannya pada akhir periode, 31 Desember adalah:

Piutang sewa Rp 2.000.000,00

Pendapatan sewaRp 2.000.000,00

d. Beban yang masih harus dibayar

Beban yang masih harus dibayar adalah beban atau kewajiban yang sudah menjadi beban dilihat dari segi waktu, tetapi belum dibayar dan dicatat. Jurnal Penyesuaian untuk transaksi ini dibuat sedemikian rupa sehingga menambah beban untuk periode yang sedang dilaporkan. Misalkan, Beban gaji untuk bulan Desember Rp 3.000.000,00 belum dibayar hingga akhir periode

Jadi, jurnal penyesuaiaannya per 31 Desember 2012 adalah:

Beban gaji..... Rp 3.000.000,00

Utang gajiRp 3.000.000,00

e. Penyusutan aktiva tetap

Aktiva tetap yang dimiliki perusahaan dan dipakai dalam kegiatan normal akan

berkurang nilai ekonomisnya secara berangsur-angsur. Berkurangnya nilai aktiva tersebut merupakan biaya yang harus dicatat dalam laporan akuntansi. Hal ini dikenal dengan istilah penyusutan (*depreciation*). Untuk menghitung penyusutan suatu aktiva, kita dapat menggunakan beberapa metode. Metode yang paling umum digunakan adalah metode penyusutan garis lurus. Untuk menghitung penyusutan dengan metode ini harus diketahui terlebih dahulu nilai perolehan, umur ekonomis, dan nilai sisa (residu) aktiva. Setelah mengetahui ketiga variabel tersebut, maka rumus penyusutan metode garis lurus adalah:

$$\frac{\text{Nilai perolehan} - \text{Nilai residu}}{\text{Umur ekonomis}}$$

Misalkan Dibeli kendaraan januari 2012 dengan harga perolehan Rp 15.000.000,00. masa manfaat 10 tahun dan nilai residu Rp 1.500.000,00. bagaimana Jurnal Penyesuaiannya (penyusutan per tahun)?

:

Beban penyusutan kendaran Rp 1.350.000,00

Akumulasi penyusutan kendaraan.....Rp 1.350.000,00

Keterangan:

$$(15.000.000 - 1.500.000) / 10 = 1.350.000$$

f. Pemakaian perlengkapan

Perlengkapan dibeli oleh perusahaan dalam jumlah banyak dan sekaligus, tetapi pemakaiannya dilakukan secara bertahap berdasarkan kebutuhan. Oleh karena itu, pada setiap akhir periode akuntansi harus dihitung berapa yang terpakai dan berapa saldo yang tersisa.

Contoh:

Perhitungan fisik perlengkapan menunjukkan Rp 2.000.000,00 (pembelian 1 periode Rp 3.000.000), bagaimana Jurnal Penyesuaiannya?

Beban Perleng = Perleng awal- Perleng akhir

$$= 3.000.000 - 2.000.000 = 1.000.000$$

Beban perlengkapan Rp 1.000.000,00

PerlengkapanRp 1.000.000,00

PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENGORGANISASIAN KELAS	
		WAKTU	PESERTA
	3. Penutup Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan mengenai aplikasi jurnal penyesuaian	10 menit	

H. Sumber Belajar dan Media

1. Sumber Belajar

- a. Alam S. (2007). *Ekonomi untuk SMA dan MA Kelas XI*. Jakarta: Esis.
- b. Kardiman, dkk. (2009). *Prinsip-prinsip Akuntansi 1 (SMA Kelas XI)*. Jakarta. Yudhistira.
- c. Soni Warsono, dkk (2010). *Akuntansi itu Mudah dan Logis*. Yogyakarta. Asgard Chapter

2. Media dan Alat Pembelajaran

- a. *Powerpoint*
- b. LCD
- c. AkuntaPoli
- d. *White Board*
- e. Spidol

Yogyakarta, 17 Mei 2013

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Drs. Syarfini

NUPTK. 1563739638200003

Irfan Dwi Jayanto

NIM. 09403241016

PENCATATAN JURNAL PENYESUAIAN

MAN YK III

PENGERTIAN JURNAL PENYESUAIAN

Merupakan pencatatan pada akhir periode terhadap transaksi-transaksi tertentu dalam rangka penyajian laporan keuangan yang senyatanya.

MAN YK III

Akun-akun yang lazim disesuaikan pada akhir periode akuntansi adalah sebagai berikut:

1. Beban dibayar di muka
2. Pendapatan diterima di muka
3. Piutang penghasilan
4. Beban yang masih harus dibayar
5. Penyusutan aktiva tetap
6. Pemakaian perlengkapan

MAN YK III

1. BEBAN DIBAYAR DI MUKA

Contoh a: Dibayar dimuka sewa Mobil pada bulan Desember sejumlah Rp 12.000.000,00 untuk 4 bulan di catat di akun sewa kendaraan di bayar dimuka , bagaimana jurnal penyesuaiannya?



Beban mobil 2012: $(1/4) \times 12.000.000 = 300.000$

Beban mobil 2013: $(3/4) \times 12.000.000 = 900.000$

MAN YK III

1. BEBAN DIBAYAR DI MUKA

Jurnal Reguler:

01/10 Sewa mobil dibayar dimuka Rp 1.200.000,00

Kas Rp 1.200.000,00

(Pembayaran dimuka biaya sewa mobil)

Jurnal Penyesuaian:

31/12 Beban sewa mobil Rp 300.000,00

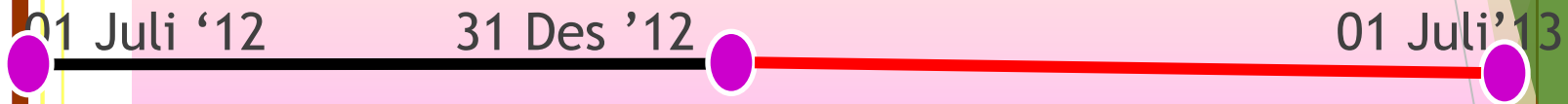
Sewa mobil dibayar dimuka Rp 300.000,00

(Pencatatan biaya sewa gedung untuk 3 bulan)

MAN YK III

2. PENDAPATAN DITERIMA DI MUKA

Contoh b: Pendapatan diterima dimuka sebesar Rp 1.200.000,00 (Juli 2012- Juli 2013) dicatat di akun sewa gudang diterima dimuka, bagaimana AJP nya?



Pendapatan bunga '12: $(6/12) \times 1.200.000 = 600.000$

Pendapatan bunga '13: $(7/12) \times 1.000.000 = 600.000$

MAN YK III

2. PENDAPATAN DITERIMA DI MUKA

Jurnal Reguler:

01/12	Kas	Rp 600.000,00	
	Pendapatan bunga diterima dimuka		Rp 600.000,00
	<i>(Penerimaan dimuka pendapatan sewa gudang)</i>		

Jurnal Penyesuaian:

31/12	Pendapatan bunga diterima dimuka	Rp 600.000,00	
	Pendapatan bunga		Rp 600.000,00
	<i>(Pencatatan pendapatan sewa gudang untuk 1 bulan)</i>		

MAN YK III

3. PIUTANG PENGHASILAN

Contoh c: tanggal 31 Desember 2012 masih harus diterima sewa gedung untuk bulan September, Oktober, November, dan Desember 2012 sebesar Rp 500.000,00 per bulan

01 Sept '12

31 Des '12

Piutang Penghasilan 2012: $5 \times 400.000 = 2.000.000$

MAN YK III

3. PIUTANG PENGHASILAN

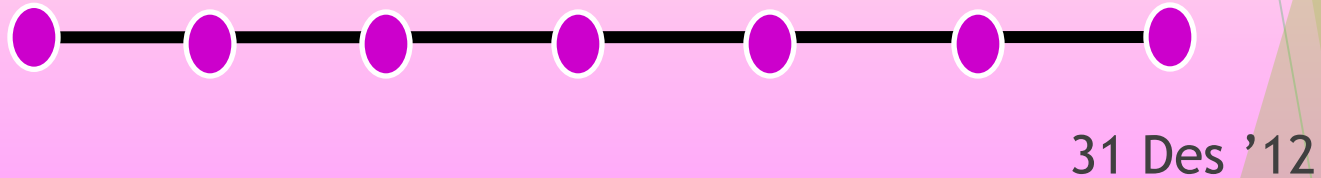
Jurnal Penyesuaian:

Piutang sewa	Rp 2.000.000,00
Pendapatan sewa	Rp 2.000.000,00

MAN YK III

4. Beban Yang Masih Harus Dibayar

Contoh d: Beban gaji untuk bulan Desember Rp 3.000.000,00 belum dibayar hingga akhir periode



MAN YK III

Jurnal Penyesuaian:

Utang Gaji	Rp 3.000.000,00
------------	-----------------

5. Penyusutan Aktiva Tetap

Contoh e: Dibeli kendaraan januari 2012 dengan harga perolehan Rp 15.000.000,00 masa manfaat 10 tahun dan nilai residu Rp 1.500.000,00 bagaimana jurnal penyesuaiannya(penyusutan per tahun)?

$$(\text{Nilai perolehan} - \text{Nilai residu}) / \text{Umur ekonomis}$$

MAN YK III

5. Penyusutan Aktiva Tetap

Jurnal penyesuaiannya:

Beban penyusutan kendr Rp 1.350.000,00

Akum penyst kendr Rp 1.350.000,00

MAN YK III

6. Pemakaian Perlengkapan

Contoh f: Perhitungan fisik perlengkapan menunjukkan Rp 2.000.000,00 (pembelian 1 periode Rp 3.000.000,00), bagaimana jurnal penyesuaiannya?

$$\begin{aligned}\text{Beban Perleng} &= \text{Perleng awal} - \text{Perleng akhir} \\ &= 3.000.000 - 2.000.000 \\ &= 1.000.000\end{aligned}$$

MAN YK III

6. Pemakaian Perlengkapan

Jurnal penyesuaiannya:

Beban perlengkapan Rp 1.000.000,00

Perlengkapan Rp 1.000.000,00

MAN YK III

DAFTAR TEAM

A

1. Kartika Dini
2. Nanda Ryan
3. Firrlly Primaning
4. Faizal Riyan
5. Jerriy Nurvian
6. Ikhsan Prayogo

D

1. Dessy R
2. Elza Ervandita
3. Ikhtiatul Abrhoor
4. Isna Tri
5. Rahmat Akbar

C

1. Ani Rahma
2. Galeh Dwi
3. Naufal Adi
4. M. Ghozali
5. Ikhsan Jaya

MAN YK III

B

1. Meila Trisniawati
2. Niken Alimah
3. Edhy Nugroho
4. Nova Novita
5. Herlina Dwi
6. Muh. Akbar

E

1. Salma Audiena
2. Fadilah Ainy
3. Fitriyana
4. Hamas Zain
5. Julyanto Saony

MAYOGA

TOURNAMENT

MEJA 1

1. Kartika Dini
2. Meila Trisniawati
3. Ani Rahma
4. Dessy R
5. Salma Audiena

MEJA 4

1. Faizal Riyan
2. Nova Novita
3. M. Ghozali
4. Isna Tri
5. Hamas Zain
6. Ikhsan Prayogo

MAYOGA

MEJA 3

1. Firrlly P
2. Edhy Nugroho
3. Naufal Adi
4. Ikhtiatul Abrhoor
5. Fitriyana

MAN YK III

MEJA 2

1. Nanda Ryan
2. Niken Alimah
3. Galeh Dwi
4. Elza Ervandita
5. Fadilah Ainy

MEJA 5

1. Jerriy Nurvian
2. Herlina Dwi
3. Ikhsan Jaya
4. Rahmat Akbar
5. Julyanto Saony
6. Muh. Akbar

SAMPAI JUMPA.....

MAN YK III

SUKSES BUAT KALIAN SEMUA

MATERI DISKUSI (JURNAL PENYESUAIAN)

SIKLUS II

Buatlah Jurnal Penyesuaian dari transaksi berikut ini.

1. Perhitungan fisik perlengkapan perusahaan menunjukkan Rp 1.500.000,00 (pembelian 1 periode Rp 15.000.000,00).
2. Beban iklan untuk bulan Desember Rp 20.000.000,00 belum dibayar hingga akhir periode.
3. Dibayar dimuka sewa kendaraan pada bulan Mei 2012 sejumlah Rp 24.000.000,00 untuk 12 bulan di catat di akun sewa kendaraan di bayar dimuka.
4. Penyusutan gedung sebesar Rp 1.500.000,00
5. Pendapatan diterima dimuka atas sewa mesin sebesar Rp 1.000.000,00 (Desember 2012- Maret 2013) dicatat di akun sewa mesin diterima dimuka,

Jika akhir periode 31 Desember 2012, Buatlah Jurnal Penyesuaian dari keterangan di atas.

JAWABAN :

JURNAL PENYESUAIAN

Tanggal		Keterangan	Debit (Rp)	Kredit (Rp)
2012	31	Beban Perlengkapan	13.500.000,00	
Desember		Perlengkapan		13.500.000,00
	31	Beban Iklan	20.000.000,00	
		Utang Iklan		20.000.000,00
	31	Beban Sewa Kendaraan	16.000.000,00	
		Sewa di bayar di muka		16.000.000,00
	31	Beban Penyusutan Gedung	1.500.000,00	
		Akumulasi Penyusutan Gedung		1.500.000,00
	31	Pendapatan diterima dimuka	250.000,00	
		Pendapatan		250.000,00
TOTAL			51.250.000,00	51.250.000,00

KARTU SOAL AKUNTAPOLI (WARNA MERAH) SIKLUS II

Perhitungan fisik perlengkapan menunjukkan Rp 2.000.000 (pembelian 1 periode Rp 3.000.000), bagaimana jurnal penyesuaiannya?

1

Perhitungan fisik perlengkapan menunjukkan Rp 5.000.000 (pembelian 1 periode Rp 7.000.000), bagaimana jurnal penyesuaiannya?

2

Perhitungan fisik perlengkapan menunjukkan Rp 500.000 (pembelian 1 periode Rp 750.000), bagaimana jurnal penyesuaiannya?

3

Beban iklan untuk bulan Desember Rp 750.000, belum dibayar hingga akhir periode, bagaimana jurnal penyesuaiannya?

4

Beban telkom untuk bulan Desember Rp 50.000, belum dibayar hingga akhir periode, bagaimana jurnal penyesuaiannya?

5

Beban gaji untuk bulan Desember Rp 5.000.000, belum dibayar hingga akhir periode, bagaimana jurnal penyesuaiannya?

6

Dibayar di muka sewa kendaraan pada bulan Desember sejumlah Rp 12.000.000 untuk 3 bulan dicatat di akun sewa kendaraan di bayar di muka, bagaimana jurnal penyesuaiannya?

7

Dibayar di muka sewa toko pada bulan Juli sejumlah Rp 12.000.000 untuk 12 bulan dicatat di akun sewa toko di bayar di muka, bagaimana jurnal penyesuaiannya?

8

Dibayar di muka sewa gudang pada bulan Oktober sejumlah Rp 12.000.000 untuk 6 bulan dicatat di akun sewa kendaraan di bayar di muka, bagaimana jurnal penyesuaiannya?

9

Penyusutan peralatan sebesar Rp 1.000.000, bagaimana jurnal penyesuaiannya?

10

Dibeli peralatan kantor Januari 2012 dengan harga perolehan Rp 10.000.000. masamfaat 9 tahun dan nilai residu Rp 1.000.000. bagaimana jurnal penyesuaiannya (penyusutan per tahun)?

11

Dibeli rumah Januari 2012 dengan harga perolehan Rp 200.000.000. masamfaat 10 tahun dan nilai residu Rp 20.000.000. bagaimana jurnal penyesuaiannya (penyusutan per tahun)?

12

Dibeli kendaraan Januari 2012 dengan harga perolehan Rp 15.000.000. masamfaat 10 tahun dan nilai residu Rp 1.500.000. bagaimana jurnal penyesuaiannya (penyusutan per tahun)?

13

Pendapatan diterima di muka sebesar Rp 4.000.000 (Juli 2012- Juli 2013) dicatat di akun sewa gudang diterima di muka, bagaimana AJP nya?

14

Pendapatan diterima di muka sebesar Rp 2.100.000 (November 2012- Januari 2013) dicatat di akun sewa toko diterima di muka, bagaimana AJP nya?

15

Pendapatan diterima di muka sebesar Rp 600.000 (September 2012- Februari 2013) dicatat di akun sewa kantor diterima di muka, bagaimana AJP nya?

16

JAWABAN SOAL AKUNTAPOLI (WARNA MERAH) SIKLUS II

B. PerlengkapanRp 1.000.000

PerlengkapanRp 1.000.000

1

B. PerlengkapanRp 2.000.000

PerlengkapanRp 2.000.000

2

B. PerlengkapanRp 250.000

PerlengkapanRp 250.000

3

Bebaniklan Rp 750.000

Utangiklan Rp 750.000

4

BebanTelkom Rp 50.000

Utang Telkom Rp 50.000

5

BebangajiRp 5.000.000

Utanggaji Rp 5.000.000

6

B. sewakendr Rp 4.000.000

Dmk b sewakendrRp 4.000.000

*Dmk= di bayar di muka

7

B sewatokoRp 6.000.000

Dmk b sewatokoRp 6.000.000

*Dmk= di bayar di muka

8

B sewagudangRp 6.000.000

Dmkb.sewagudangRp 6.000.000

*Dmk= di bayar di muka

9

B. penytperalatanRp 1.000.000

Akumpenytperalatan Rp 1.000.000

10

B. penypraltankntorRp 1.000.000

Akumpenytpaltnkntor Rp 1.000.000

11

B. penyrumahRp 18.000.000

AkumpenytrumahRp 18.000.000

12

B. penytkendaraan Rp 1.350.000

Akumpenytkendr Rp 1.350.000

13

Dtm pendsewagudangRp 2.000.000

Pend sewagudang Rp 2.000.000

*Dtm= diterima di muka

14

Dtm pend sewatokoRp 1.400.000

Pend sewatokoRp 1.400.000

*Dtm= diterima di muka

15

Dtm pend sewakntorRp 400.000

Pend sewakntor Rp 400.000

*Dtm= diterima di muka

16

KARTU SOAL AKUNTAPOLI (WARNA *ORANGE*) SIKLUS II

Perhitungan fisik perlengkapan
menunjukan Rp 1.000.000 (pembelian
1 periode Rp 3.000.000),
bagaimana jurnal penyesuaiannya?

1

Perhitungan fisik perlengkapan
menunjukan Rp 1.500.000 (pembelian
1 periode Rp 8.500.000),
bagaimana jurnal penyesuaiannya?

2

Perhitungan fisik perlengkapan
menunjukan Rp 100.000 (pembelian 1
periode Rp 4.100.000),
bagaimana jurnal penyesuaiannya?

3

Beban iklan untuk bulan Desember
Rp 1.500.000,
belum dibayar hingga akhir periode,
bagaimana jurnal penyesuaiannya?

4

Beban telkom untuk bulan Desember
Rp 300.000,
belum dibayar hingga akhir periode,
bagaimana jurnal penyesuaiannya?

5

Beban gaji untuk bulan Desember
Rp 2.750.000,
belum dibayar hingga akhir periode,
bagaimana jurnal penyesuaiannya?

6

Dibayar dimuka sewa kendaraan pada
bulan Desember sejumlah Rp
24.000.000 untuk 3 bulan di catat
di akun sewa kendaraan di
bayar dimuka
bagaimana jurnal penyesuaiannya?

7

Dibayar dimuka sewa toko pada bulan
Juli sejumlah Rp 24.000.000 untuk
12 bulan di catat di akun sewa toko
di bayar dimuka
bagaimana jurnal penyesuaiannya?

8

Dibayar dimuka sewa gudang pada
bulan Oktober sejumlah Rp
24.000.000 untuk 6 bulan di catat
di akun sewa kendaraan di
bayar dimuka
bagaimana jurnal penyesuaiannya?

9

Penyusutan peralatan sebesar Rp
1.500.000,
bagaimana jurnal penyesuaiannya?

10

Dibeli peralatan kantor Januari 2012
dengan harga perolehan Rp 5.000.000.
masa manfaat 9
tahun dan nilai residu Rp 500.000.
bagaimana jurnal penyesuaiannya (penyusutan per tahun)?

11

Dibeli rumah Januari 2012
dengan harga perolehan Rp 150.000.000.
masa manfaat 10 tahun dan nilai residu Rp
15.000.000.
bagaimana jurnal penyesuaiannya (penyusutan per tahun)?

12

Dibeli kendaraan Januari 2012
dengan harga perolehan Rp
20.000.000. masa manfaat 10
tahun dan nilai residu Rp 2.000.000.
bagaimana jurnal penyesuaiannya (penyusutan per tahun)?

13

Pendapatan diterima dimuka sebesar Rp
8.000.000 (Juli 2012- Juli 2013)
dicatat di
akun sewa gudang diterima dimuka,
bagaimana AJP nya?

14

Pendapatan diterima dimuka sebesar Rp
1.500.000 (November 2012- Januari
2013) dicatat di
akun sewa toko diterima dimuka,
bagaimana AJP nya?

15

Pendapatan diterima dimuka sebesar Rp
300.000 (September 2012-
Februari 2013) dicatat di
akun sewa kantor diterima dimuka,
bagaimana AJP nya?

16

JAWABAN SOAL AKUNTAPOLI (WARNA *ORANGE*) SIKLUS II

B. PerlengkapanRp 2.000.000
PerlengkapanRp 2.000.000

1

B. PerlengkapanRp 7.000.000
PerlengkapanRp 7.000.000

2

B. PerlengkapanRp 4.000.000
Perlengkapan Rp4.000.000

3

Bebaniklan Rp 1.500.000
Utangiklan Rp 1.500.000

4

BebanTelkom Rp 300.000
Utang Telkom Rp 300.000

5

BebangajiRp 2.750.000
Utanggaji Rp 2.750.000

6

B. sewakendrnrp 8.000.000
Dmk b sewakendrnrp8.000.000
*Dmk= di bayar di muka

7

B sewatokoRp12.000.000
Dmk b sewatokoRp12.000.000
*Dmk= di bayar di muka

8

B sewagudangRp 12.000.000
Dmkb.sewagudangRp 12.000.000
*Dmk= di bayar di muka

9

B. penytperalatanRp 1.500.000
Akum penytperalatan Rp 1.500.000

10

B. penypraltankntorRp 500.000
Akum penypraltankntor Rp 500.000

11

B. penyrumahRp 13.500.000
Akum penytrumahRp 13.500.000

12

B. penytkendaraan Rp 1.800.000
Akum penytkendrnrp 1.800.000

13

Dtm pendsewagudangRp4.000.000
Pend sewagudang Rp4.000.000
*Dtm= diterima di muka

14

Dtm pend sewatokoRp 1.000.000
Pend sewatokoRp 1.000.000
*Dtm= diterima di muka

15

Dtm pend sewakntorRp 200.000
Pend sewakntor Rp 200.000
*Dtm= diterima di muka

16

LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR AKUNTANSI

Petunjuk Pengisian :

1. Pahami setiap aspek yang diamati
2. Berikan skor pada setiap aspek untuk masing-masing siswa, sesuai kriteria yang telah ditentukan
3. Berikut ini adalah aspek-aspek yang akan diamati:

No. Butir	Uraian Indikator	Indikator
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru atau teman	Keaktifan visual
2	Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru	
3	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM/siswa saat kegiatan tim	Keaktifan lisan
4	Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/ teman	
5	Siswa melakukan diskusi kelompok	
6	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan presentasi	Keaktifan mendengar
7	Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan <i>games-tournament</i>	
8	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru	Keaktifan menulis
9	Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar tim	
10	Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat <i>games-tournament</i> dengan media AkuntaPoli	

Data Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus II
Siswa Kelas XI IPS 3 MAN YOGYAKARTA III Tahun Ajaran 2012/2013

NO	NAMA SISWA	INDIKATOR KEAKTIFAN SISWA										JUMLAH
		VISUAL		LISAN			MENDENGAR		MENULIS			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Ani Rahma Mufaida	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	17
2	Dessy Rohmanianti	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	18
3	Edhy Nugroho	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	18
4	Elza Ervandita Budi	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	17
5	Fadilah Ainy S	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	19
6	Faizal Riyan Siska	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	18
7	Firrly Primaning R	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	16
8	Fitriyana	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	17
9	Galeh Dwi Setyawan	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
10	Hamas Zain Fanani	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	14
11	Herlina Dwi A	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	16
12	Ikhsan Jaya G	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	17
13	Ikhsan Prayogo	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	18
14	Ikhtiatul Abrhoor	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19
15	Isna Tri W	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19
16	Jerry Nurvian	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	18
17	Julyanto Saoni	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19
18	Kartika Dini S	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19
19	Meila Trisniawati	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	19
20	Muh, Abrar	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	17
21	Muhammad Ghozali	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
22	Nanda Ryan M	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
23	Naufal Adi P	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	17
24	Niken Alimah N	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	18
25	Nova Novita S	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19
26	Rahmat Akbar K	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	17
27	Salma Audiena	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
JUMLAH		50	49	46	47	47	48	48	50	50	51	486 90
% KEAKTIFAN TIAP ASPEK		93	90,7	85	87	87	88,89	88,89	93	92,6	94,4	
% KEAKTIFAN INDIKATOR		92			86			88,89		93		

CATATAN LAPANGAN

SIKLUS II

Hari/ Tanggal : Sabtu, 18 Mei 2013

Pertemuan ke : 1

Jam ke : 1-2

Materi : Jurnal Penyesuaian (Pengertian, Pencatatan dan aplikasi jurnal penyesuaian)

Jumlah siswa : 27 siswa

Catatan :

Pembelajaran dimulai pada pukul 07.00 WIB. Dikarenakan jam pelajaran pertama maka guru dan siswa mengikuti ritual MAN Yogyakarta III yaitu mendengarkan ceramah dan tilawah selama 20 menit. Guru (peneliti) mengawali pembelajaran dengan salam. Guru mengulang materi pada pertemuan sebelumnya dan melakukan apersepsi mengenai materi yang akan di ajarkan serta menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan dilaksanakan. Guru juga memberikan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam KBM karena nanti akan ada penghargaan untuk siswa tersebut

Awal kegiatan inti yaitu tahap presentasi dimulai 30 menit setelah masuk jam pertama, praktis harus mengelola waktu dengan baik saat presentasi. Presentasi dilakukan selama 30 menit dikarenakan materi yang cukup rumit untuk memahamkan kepada siswa. Pada pertemuan ini guru memberikan beberapa pertanyaan-pertanyaan mengenai jurnal penyesuaian, dan terlihat siswa mulai banyak yang menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapatnya. Sembari tetap memberikan kata-kata motivasi di sela-sela materi untuk meningkatkan semangat belajar mereka.

Dikarenakan jam pembelajaran yang selesai, maka akan dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya untuk kegiatan belajar tim, *games-tournament*, penghargaan tim. Dari pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan 1, siswa sudah bisa menyesuaikan dengan metode pembelajaran aktif kooperatif. Pembelajaran berakhir pada pukul 08.20 WIB.

CATATAN LAPANGAN

SIKLUS II

Hari/ Tanggal : Rabu, 22 Mei 2013

Pertemuan ke : 2

Jam ke : 8-9

Materi : Jurnal Penyesuaian (Pengertian, Pencatatan dan aplikasi jurnal penyesuaian)

Jumlah siswa : 27 siswa

Catatan :

Pembelajaran dimulai pada pukul 12.55 WIB. Guru (peneliti) mengawali pembelajaran dengan salam. Guru mengulang materi pada pertemuan sebelumnya dan melakukan apersepsi mengenai materi yang akan di ajarkan serta menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan dilaksanakan (belajar tim dan *games-tournament*). Guru tidak lupa memberikan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam KBM karena nanti akan ada penghargaan untuk siswa tersebut. Siswa segera mengelompok dengan tim yang telah disusun oleh guru

Guru segera memberikan latihan soal kepada siswa untuk dikerjakan bersama timnya, merekapun saling berdiskusi untuk memecahkan soal tersebut. Guru keliling kelas sembari mengecek siswa. Setelah selesai mengerjakan latihan soal kemudian di bahas bersama-sama. Setelah semuanya paham siswapun beranjak ke langkah selanjutnya *games-tournament*, susunannya telah di atur oleh guru. Siswa mulai melakukan *games-tournament* dengan media AkuntaPoli, suasana riuh dikelas menggambarkan siswa sangat menikmati permainan tersebut. Sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, kegiatan *games-tournament* diakhiri. Siswa kembali ke tim masing-masing untuk di akumulasikan uang TGT mereka. Didapatlah tim B yang mendapatlah hadiah.

Dari pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan 2, Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams games tournament* (TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPoli berjalan dengan baik terbukti dengan Suasana KBM yang berlangsung kondusif meriah. Sebelumnya pembelajaran diakhiri, peneliti memberikan media AkuntaPoli sebagai kenang-kenangan kepada guru mata pelajaran serta mengucapkan terima kasih kepada guru dan seluruh siswa atas kesediannya belajar bersama-sama. Tidak lupa juga berbagi pengalaman kepada siswa. Pembelajaran berakhir pukul 14.30 WIB.

LAMPIRAN III

1. Surat permohonan ijin penelitian (Fakultas)
2. Surat ijin penelitian (BAPEDA Sleman)
3. Surat keterangan telah penelitian (Sekolah)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Ext. 815, 817, 821 Fax. (0274) 554902
Website : <http://fe.uny.ac.id> Email: fe@uny.ac.id

Nomor : 1334/UN34.18/LT/2013
Lampiran : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan ijin penelitian

3 Mei 2013

Yth. 1. Kepala BAPPEDA Sleman
Jl. Parasamya No. 1 Beran Tridadi, Sleman
2. Kepala MAN Yogyakarta III
Jl. Magelang Km. 4 Sinduadi, Mlati, Sleman

Kami sampaikan dengan hormat permohonan ijin penelitian Tugas Akhir Skripsi bagi mahasiswa :

Nama : Irfan Dwi Jayanto
NIM : 09403241016
Jurusan/Prodi : Pendidikan Akuntansi/Pendidikan Akuntansi
Judul : Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media AkuntaPoli (Akuntansi Monopoli) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013

Atas kerjasama dan ijinnya diucapkan terima kasih.

Dekan

Dr. Sugiharsono, M.Si
NIP. 19550328 198303 1 002

Tembusan :

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511

Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800

Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1607 / 2013

TENTANG PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.

Menunjuk : Surat dari Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Nomor : 1334/UN34.18/LT/2013

Tanggal : 03 Mei 2013

Hal : Izin Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : IRFAN DWI JAYANTO
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 09403241016
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Alamat Rumah : Jln. Jenggotan RT 17 RW 05 Bumijo, Jetis, Yogyakarta
No. Telp / HP : 081 903 785 848
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK TEAMS
GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN BANTUAN MEDIA AKUNTAPOLI
(AKUNTANSI-MONOPOLI) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN
BELAJAR SISWA KELAS XI IPS 3 MAN YOGYAKARTA III TAHUN
AJARAN 2012/2013**
Lokasi : MAN Yogyakarta III
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 03 Mei 2013 s/d 03 Agustus 2013

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 3 Mei 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi

Dra. SUCI IRIANI SINURAYA, M.Si, M.M

Pembina, IV/a

NIP 19630112 198903 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
3. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
4. Kepala Kantor Kementerian Agama Kab. Sleman
5. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
6. Camat Mlati
7. Kepala MAN Yogyakarta III
8. Dekan Fakultas Ekonomi UNY.
9. Yang Bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) YOGYAKARTA III
KABUPATEN SLEMAN

Nomor Statistik Madrasah : 311340406008 Terakreditasi A
Alamat : Jl. Magelang Km.4 Sinduadi Mlati Sleman 55284 Telp/Fax. (0274) 513613
E-mail: man3.513613@yahoo.com website: www.mayoga.net

SURAT KETERANGAN

Nomor : Ma.12.03/TL.01/396/2013

Berdasarkan Surat : Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 1334/UN34.18/LT/2013

Kepala MAN Yogyakarta III menerangkan bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	: Irfan Dwi Jayanto
NIM	: 09403241016
Program Studi	: Pendidikan Akuntansi
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan uji coba dan penelitian di MAN Yogyakarta III dalam rangka pengambilan data untuk menyelesaikan **Skripsi** berjudul :

***Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT Dengan Bantuan Media Akunta-Poli Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI IPS-3
MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013***


Waktu Penelitian : 15 – 22 Mei 2013

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Sleman, 07 Juni 2013

Kepala


Drs. Suharto
NIP. 150272905